餓狼伝説®SPECIAL

■タカラ
■7月29日発売
■10,900円
■32M■ACT

攻略読本 上巻

ギースをふくめた7人のプロフィール+攻略法完全紹介

スタンダードキャラといえる7人を徹底解剖。各技の性能、連続技、攻めパターンの紹介で、キャラの限界にせまる!

The スーパーファミコン7月22日号特別付録

© SNK 1993 REPROGAMMED © TAKARA CO., LTD. 1994.

餓狼伝説SPECIAL もくじ

●新キャラ・ギースをふくめた7人を攻略……2

ギース・ハワード…………4
テリー・ボガード…………10
アンディ・ボガード………16
ジョー・ヒガシ……………22
不知火　舞…………………28
キム・カッファン…………34
チン・シンザン……………40

●対人対COM攻略心得の章…………………46

第3の餓狼誕生

格闘アクションの一翼をになう「餓狼伝説」の第3弾、SPECIALがついに登場。ギース、ダック、タンの新キャラ3人にくわえ、連続技などの新システムをひっさげて帰ってきた。THEスーでは発売に合わせて、緊急攻略を敢行。上巻でスタンダードキャラ7人を、下巻で残りの8人を徹底攻略する。次号も期待してね。

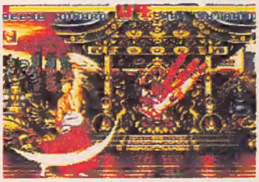
餓狼伝説人物相関図

初代餓狼伝説、2、SPに登場のキャラの関係を解説。リチャード・マイヤーもいたりするぞ。これでキミも餓狼マニアだ。

新キャラ・ギースをふくめた7人を攻略

餓狼伝説SPのスタンダードキャラともいえる、ギースほか6人の攻略法を解説していくぞ。彼らのプロフィールをはじめとして、使える通常技、対空、カウンター攻撃、連続技や基本的な攻めパターンなど、1人に6ページを費やしあらゆる角度からメスを入れて、使いかたを徹底解説していく。自分の使いたいキャラのページをめくって、あますところなく精読すれば、すぐにマスターレベルになれるはずだ。なお、ここで紹介している攻略法は対友だち、対COM戦のどちらにも使えるものだ。

ギースもいるぞ!!



ビルから落ちても死ななかったギースが先頭をかざるぞ。キズだらけの彼の胸にはいったいなにが隠されて……。

格闘アクション用語解説

格闘アクションを説明するうえで欠かすことのできない用語を解説しておく。これがイミダスに載る日も近いか(ウソ)?。

キャンセル技

通常技を当てたあとすぐに必殺技のコマンドを入力すると通常技のもどりが省略されて必殺技が出る。スキが小さくなるぞ。

連続技

相手のくらいポーズ中に、スキの小さい技を当てると防御されることなく連続で技を当てることができる。これが連続技だ。

めくり

飛びこみ攻撃や必殺技を相手の背中側に当てること。攻撃は正面からでもガードは逆になるのでとっさに反応するのが難だ。

カウンター

相手が出してきた技をつぶしたり避けたりしながら、こちらの通常技や必殺技をヒットさせること。接近戦でよく使うぞ。

飛びこみ

前方に斜めジャンプして相手を攻撃すること。斜めジャンプキックや斜めジャンプパンチがこれにあたる。

投げ間合い

投げ技と接触技を出すことのできる間合いのこと。投げを得意とするベア、十平衛はこの間合いが広い。接近するのは危険。

ガード投げ

敵の必殺技や飛びこみをガードしたあと、相手を投げること。ガードしたあと相手が投げ間合いのなかにいれば投げれるのだ。

かため投げ

接近して通常技をガードさせて、いきなり投げてしまうこと。相手に飛びこんだあと、弱技を1発当てて投げるとやりやすい。

くらい投げ

相手の飛びこみに対して1歩前進し、攻撃をくらって投げること。タイミングを狂わせることで技の当たりが高くなるのだ。

起き上がり

倒れた体を起こすときのこと。消えていたやられ判定が通常にもどり、操作が可能となる。起き上がりに技を重ねるのは常道。

攻撃判定

相手にダメージをあたえられる範囲のこと。ちなみに舞の龍炎舞は接近して出すと、出しはじめの手にも攻撃判定があるぞ。

やられ判定

ダメージを受ける範囲のこと。ベアのジャイアント・ボムはやられ判定が足もとだけなので、アンディの飛び道具をぬけるぞ。

GEESE HOWARD

ギース・ハワード

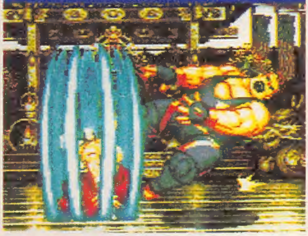
PROFILE：GEESE HOWARD

●格闘スタイル：古武術●生年月日：1953年1月21日●年齢：41歳●出身地：アメリカ●血液型：B型●身長：183cm●体重：82kg●趣味：不特定（凝り性たが飽きっぽい）●好きな食べ物：ステーキ（レア）●得意なスポーツ：なし（しいていえはビリヤート）●大切なもの：己自身●好きな音楽：コットファーザー愛のテーマ●嫌いなもの：邪魔者（自分の野望を妨害する者）

2年前にビルの屋上から落ちて死んだものと思われていたギースが、地獄の淵からよみがえった。ボガード兄弟との死闘を裏づける全身のキズが生々しい。彼は初代餓狼伝説で使っていた烈風拳、当て身投げにくわえて空中で出す飛び道具、疾風拳を身につけ、さらに超必殺技、レイジング・ストームまでもあみ出した。ギースの今回の目的はボガード兄弟ではない。最強伝説をひた走るクラウザーの息の根を止めることだ。

超必殺技

レイジング・ストーム B+X



気を床に反射させて放出する。自分のまわりに7本のオーラの柱を発生させるスゴイ技だ。

アメリカ サウスタウン

ギースが集めた甲冑コレクションの前で闘う。戦昇りに鎧兜。日本の戦国時代マニアがすっかりばれてしまったギース。やっぱりビルの屋上なのかな？

必殺技

烈風拳 Y

気の波を床に走らせる。出るのとスピードが速く、使い勝手がいいぞ。

ダブル烈風拳 X

烈風拳を出したあと、もう一度気を送って波を高くした、飛び道具だ。

疾風拳 ジャンプ中に YorX

ジャンプ中に前方斜め下に飛び道具を撃つ技。連発するだけでも強いぞ。

上段当て身投げ B

コマンド入力後一定時間、飛びこみ攻撃と必殺技を受けて投げ飛ばす。

中段当て身投げ A

足払い以外の通常技を受けて投げる。使うチャンスは少ないがねらいたい。

当て身が決まったあとは床にたたきつけるぞ。

投げ技

真空投げ：X

超かっこいいギースの投げ技。仮面ライダーの変身シーンみたいだ。

片手投げ：X

片手で相手ののどもとをつかんでもち上げ、床にたたきつける。

接触技

虎殺掌：D

相手を片手でもち上げて、のどもとを絞めつける。これは痛いかも。

※技コマンドは、キャラクターが右向き時のときのものです。

使える通常技

手足が長く、相手に向かって踏みこんで攻撃するためリーチが長いギース。判定も強く、カウンターをねらいやすいぞ。

遠距離立ち強パンチ

踏みこむので見ためよりリーチがある。スピードが速く、相手の技の空振りに合わせると強い。踏みこむぶんを考慮して間合い調節をすること。

遠距離立ち弱キック

リーチが長く、そして判定が強い。接近戦で相手を牽制するのに重宝。ただ、単発ではスキが大きいのでキャンセル烈風拳でフォローしておこう。

しゃがみ強キック

出るのが早く、リーチが長くて、判定が強い。接近戦ではこの技を相手にガードさせて、キャンセル烈風拳で攻めるのが基本。とにかく強いのだ。

遠距離立ち強キック

移動しながら攻撃するのが特徴。スキも小さい。少しはなれた距離から攻撃し、しゃがみ弱キック×2につなげてキャンセル烈風拳を出そう。

しゃがみ強パンチ

2段攻撃になっていて、ギースの数少ない連続技のフィニッシュにも使う。対空にもすぐれていて、余裕があるなら、確実に落とすことができる。

対空攻撃

余裕があるときはしゃがみ強パンチで安全確実に落とせる。相手がジャンプしてすぐに技を出した場合は避け攻撃、上段当て身投げで処理していこう。

近 ← 間合い → 遠

上段当て身投げ

避け攻撃

しゃがみ強パンチ

立ち強キック(近)

飛びこみ

近距離では強パンチがいい。連続技もねらいやすく、着地したとき相手に密着できる。遠距離からは強弱のキックだ。ただ強キックは出が遅いので注意。

弱キック めくりをねらうなら

強パンチ 連続技をねらうなら

弱パンチ 下方向に強い判定

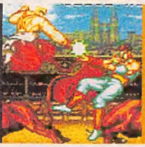
強キック 距離が遠いとき

空中攻撃

空中での闘いでは弱キックを基本技としよう。接近したり、相手が自分より下にいるなら弱強のパンチを使う。垂直ジャンプ強パンチも下方向に強いぞ。

垂直・左右強キック 横に長い

左右ジャンプ強パンチ 連続で攻撃



垂直・左右弱キック オールマイティー

垂直ジャンプ強パンチ 下方向に強い

カウンター攻撃

相手の攻撃をつぶすなら、立ち弱キック(遠)がいい。判定がものすごく強いぞ。スピードの速さなら立ち強パンチ(遠)。相手の空振りに合わせるといい。

長 ← リーチ → 短

立ち強キック(遠)

立ち弱キック(遠)

しゃがみ強キック

立ち強パンチ(遠)

特殊攻撃

的確に出せれば、すべてがたよりになるギースの特殊攻撃。とくに避け攻撃の性能がよく、リーチの長さと出の早さを総合して考えれば、使い勝手は全キャラ中いちばんだ。

避け攻撃

リーチはあまり長くないが、出の早さは全キャラのなかで1位2位を争うほど。対空から、ライン移動攻撃、必殺技となんでも迎撃する。相手の通常技に合わせても強いぞ。

燕返し

とにかく出るのが早い。うまく相手を迎撃したらキャンセル烈風拳でフォロー。

ライン飛ばし攻撃

奥と手前のライン、どちらともリーチが短く、出るのも遅い。しかし判定は強く、出てしまえば相手の立ち攻撃のほとんどを返してしまう。先読みで出そう。

手前のライン

奥のライン

手前、奥ともにリーチは短いが、判定は強い。出ている最中に相手が手を出せば、バッチーンとふっとばせるぞ。

ライン移動攻撃

ライン移動攻撃のパンチは手の部分に、キックはヒザの部分に攻撃判定がある。パンチは相手の足払いで落とされる危険があるので、キックで飛ぶのが基本だ。

パンチ

キック

パンチは空中でぶつかったときに強い。だが下半身には攻撃判定がない。強足払いで返されるのでキックを使え。

必殺技

飛び道具主体の必殺技だが、当て身投げを活用することで、ギースの闘いに変化がつけられる。やはり、飛び道具で相手を飛ばして、当て身で投げるのがギース流の美しい闘いかただ。

ダブル烈風拳

高い気の波を作るので、アンディの空破弾やベアのスーパードロップ・キックを落とし、飛びこみもしづらくさせる。出がかりの小さな波にも攻撃判定がある。活用しよう。

上段当て身投げ

コマンド入力後、一定時間相手の必殺技と飛びこみ攻撃を受けて投げることができる。コマンド入力失敗のときのことを考えて、入力後はガードしておくとより安全になる。

烈風拳

出るまでの時間、移動スピードが速い。撃ったあとの硬直時間も短いので、大足払いからのキャンセルで出そう。飛びこまれても余裕で迎撃することができるはずだ。

疾風拳

連発するだけで、相手をかためることができる技だ。弱と強では気のかたまりが飛ぶスピードと撃ったあとの落下時間にちがいがあるので、使い分けられるようにしよう。

中段当て身投げ

相手の足払い以外の通常技を受けて投げることができる。飛びこみやライン移動攻撃をガードしたあと、相手は弱パンチを出したがる。その1発めをねらうと決まりやすい。

拡発

攻撃力と気絶について～ギース編

相手にあたえるダメージとしては、飛びこみの攻撃が若干弱く、通常技はごくふつうの強さ。必殺技ではダブル烈風拳が強力なので、多く出していきたい。ケズるダメージもバカにならないぞ。ほかに気絶はしにくいようだが、避け攻撃や投げには弱いようだ。

クラクラだ!!

ビルから落ちて全身キズだらけだけど、がんばってますよ。

連続技

ギースは必殺技を連続技のフィニッシュに使えないので、通常技をつなげていくしかないぞ。
メインとなるのは立ち弱パンチ(近)目押し連打から、立ち強パンチ(遠)につなげるもの。飛びこみが浅くても、4段はねらえる。相手に密着できたときは、立ち弱パンチ(近)からしゃがみ強パンチにつなげるものがいい。

立ち弱パンチ×2～6 → 立ち強パンチ

相手の方向に前進しながら、目押しで立ち弱パンチ(近)をつなぐ。立ち弱パンチが遠距離のものになったら、とどめに立ち強パンチ(遠)。うまくいけば8～10段になるぞ。

立ち弱パンチ(近) → しゃがみ強パンチ

立ち弱パンチ(近)を出したあと少し前進して、しゃがみ強パンチを出す。飛びこみから決めればお手軽4段。いきなりしゃがみ強パンチにつなぐ3段でも全然かまわないぞ。

立ち弱パンチ(近) → 立ち強キック(近)

立ち弱パンチ(近)のあと少し前進して立ち強キック(近)。画面のはしに相手を追いつめたときにしか出せず、さらにキャラによっては立ち強キックが1発しか入らないことも。

しゃがみ弱キック×2 → しゃがみ強パンチ

背の低いタンや十平衛に対してはこれのみ。立ち弱パンチ(近)がスカってしまうからだ。

飛びこみ攻撃

相手に密着したいなら強パンチ。遠距離なら強キックで。弱攻撃はダメだ。

超必殺技を当てろ！

レイジング・ストーム Ⓑ+Ⓧ

レイジング・ストームは出るまでにスキがあり、出したとしても攻撃判定が気の柱が出ている一瞬しかないのがつらいとこ。
使いかたとしては、烈風拳の連発から飛びこみをさそって当てるのがいい。上方向には強いので、相手が飛びこんでくれれば確実に決まる。また、相手の起き上がりに重ねるやりかたもある。攻撃判定は見ためより横方向に長いので、当たるか当たらないかという場所で出してみよう。うまく相手が動けば、ドカーンと当たる。ほかに通常技からキャンセルで出す方法も。コマンドは超難しいけど、強攻撃から出せばスキが少なく、確実にケズることができるぞ。

飛びこみをさそう

確実なのはこれだけど、赤くなったギースに相手が飛びこんでくれるかどうかが問題。

起き上がりに重ねる

起き上がりに重ねるのは基本。難しいコマンドを制覇して、重ねまくろうじゃないの。

キャンセルで出す

キャンセルで出せるようになるまでがたいへん。しゃがみ強パンチからがおすすめだ。

ギースの

攻めパターン

ギースの攻めの基本は相手を近よらせないこと。烈風拳、ダブル烈風拳、そして疾風拳を使って相手を後退させるのだ。相手が接近してきたら今度は、飛ばして落とす作戦にきりかえる。

相手の飛びこみに対しての処理方法はいくらでもある。余裕があるならすべてしゃがみ強パンチで落ちるし、相手が技を出せば避け攻撃、上段当て身がある。飛びこみを確実に迎撃できれば、もはやこわいものなしだ。

相手の飛びこみに対する処理

上段当て身投げ

先読み勝負。相手が技を出せば投げられるぞ。

避け攻撃

技を出すのを確認できたときはこれが安全だ。

通常技で落とす

余裕があるならしゃがみ強パンチ。基本だ。

後方ジャンプ疾風拳

相手のジャンプに合わせてすぐに撃とう。

ライン移動で逃げる

迷ったときはライン移動。いちばん安全だ。

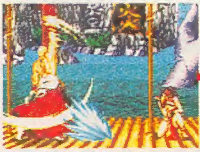
得意の攻めはこれだ!

試合がスタートしたらすぐに飛びのきを2回。遠距離から烈風拳、ダブル烈風拳、疾風拳でケズりまくる。背の高い相手には疾風拳の連発も有効だぞ。相手がライン移動で逃げたら、敵をホーミングせずに移動して、ふたたび飛び道具で押しまくる。

はなれた場所から相手がうかつにも飛びこんできたら、しゃがみ強キックでころばして、キャンセル烈風拳でフォローしよう。

中距離から飛びこまれた場合は基本のしゃがみ強パンチで落とす。上段当て身ばかりねらうと、スカしジャンプで着地されて投げられる危険がある。注意。

烈風拳×2

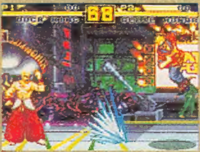


ダブル烈風拳

疾風拳

烈風拳を軸に、ダブル烈風拳、疾風拳をおりまぜる。どのタイミングで相手が飛びこんでくるかを読んでおき、相手のジャンプに合わせて疾風拳を撃つと、超強くなれるのだ。

強足払いで落とせ!



相手がはなれた場所から飛びこんできたら。

しゃがみ強キックが余裕で届いてしまうのだ。

飛びこみをさそって

中距離から相手の飛びこみをさそう。

さあ! どうする?

相手が飛んだ。避けか当て身か通常技か。

やっぱり当て身だ!

これが決まるともう最高。使ってみよう。

疾風拳は引きつけて

ギースの攻めで注意したいのは疾風拳を撃つとき。テリーの弱バーン・ナックルやアンディの斬影拳といった突進必殺技で下をくぐられる危険があるのだ。そうならないように、疾風拳は引きつけて撃とう。ジャンプしても撃たないパターンを作ってもいい。垂直ジャンプの強パンチが下方向に強いので、下をくぐろうとして接近してきた相手に使うといいぞ。

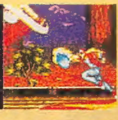
あぶないので

疾風拳の下をくぐられた。連続技の餌食だ。

ジャンプしたら

垂直ジャンプをしたあと、相手の動きを見る。

引きつけて疾風拳



引きつければ、弱バーン・ナックルも止まる。

引きつけて強パンチ

疾風拳を撃たずに強パンチで。連続技を入れろ。

相手に近づかれたら

相手に接近された場合はいきなり飛び道具を撃たず、立ち弱キック(遠)などでカウンターをねらい、技を当てるなりガードさせるなりしてからキャンセルで出す。思いきって攻めるなら立ち強キック(遠)や飛びこみから押そう。ギースは飛びこみが強いので、相手のスキをつけば手数の多い連続技がねらえるぞ。逆ににげるなら後方ジャンプからの疾風拳やライン移動で後退。ライン移動を相手が追いかけてきても避け攻撃で完璧迎撃が可。

立ち強キック(遠)

移動しながら攻撃する通常技で接近する。

しゃがみ弱キック×2

いきなり飛び道具は危険。後退させよう。

弱烈風拳

距離がはなれたら飛び道具でフォロー。

カウンターなら

立ち強パンチ(遠)

立ち弱キック(遠)

敵が出してきた手や足に当てるつもりで。

垂直&後方ジャンプのあと弱疾風拳

後方ジャンプで敵の動きを読む。

そのまま動かないようなら撃つ。

接近戦での避け、当て身

接近戦では当て身や避け攻撃もねらおう。敵の出してきた立ちキックを中段当て身で、必殺技を上段で投げよう。見てからでも間に合うぞ。相手のリーチの長い技に避け攻撃を合わせるのもけっこうかんたん。これで相手を威嚇だ。

●上・中段当て身投げ

通常技を中段で、必殺技を上段で

●避け攻撃

長い足をこれでふっとばせ

飛びこみ時の2択

飛びこむときは、通常技か疾風拳かの選択が可能。相手が迎撃しようとしたところに疾風拳を出せば確実に当てられる。相手は防御するしかないわけだ。

攻撃するか?

ガードされた場合も連続技で相手を後退させよう。

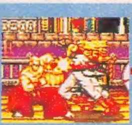
弱疾風拳か?

相手が迎撃すると思ったら弱疾風拳をぶつける。

起き上がり当て身

自分の起き上がり時に技を重ねられたときは、当て身投げをねらおう。ダウン中にコマンド入力をすませて、起き上がると同時にボタンをプッシュ。相手が必殺技や飛びこみ攻撃を重ねてきたら上段、足払い以外の通常技なら中段で対処。うまくいけば、起き上がりに投げられるぞ。

出せるか中段



中段当て身投げは、相手の足払い以外の通常技とライン飛ばしを投げられるが、技の出が早いだけに見てから出すのでは遅すぎる。ねらいとしては、ライン移動攻撃や必殺技をガードしたあと。いちばん早く出せる弱パンチを相手は使いたくなるもの。そこがチャンスなのだ。

重ねるやつには!

テリーやアンディなどは、飛び道具を撃ったあと突進必殺技を重ねてくることがある。ピッタリ重ねてきたときはダメだが、ちょっとでもスキがあれば、飛び道具のあとの突進必殺技を上段当て身投げで受け止められる。対戦しているうちに、スキがあるかないかもわかってくるはずだ。

ライン移動時の攻防

ギースは無敵対空などの返し技をもっていないので、画面のはしに追いつめられると手も足もでない。そんなときはライン移動で逃げるのだ。ギースは避け攻撃が強いので、相手が追いかけてきても確実に迎撃することができる。確実に迎撃されることを相手が知ると今度は追いかけずに移動してくるだろう。その場合、近くならしゃがみ強キックで落とせる。もし落とせない場合は、もう一度ライン移動するもよし、立ち弱キック(遠)のカウンターねらいから烈風拳を出すもよし。とにかく逃げることを忘れずに。

相手が逃げたらこの3段だ!

しゃがみ強パンチが入るのだ。

自分から移動して迎撃

追いつめられたら早めににげる。これ基本。

避け攻撃

だれでも落とせるぞ。

上段当て身

当て身も使える。

TERRY BOGARD

テリー・ボガード

PROFILE:TERRY BOGARD

●格闘スタイル:マーシャルアーツ+ジェフ流喧嘩殺法●生年月日:1971年3月15日●年齢:23歳●出身地:アメリカ●血液型:O型●身長:182cm●体重:77kg●趣味:ゲーム●好きな食べ物:ファーストフード●得意なスポーツ:バスケ●大切なもの:ジェフの形見のグローブ●好きな音楽:ロック●嫌いなもの:なめくじ

前作ではクラウザーの正体を確かめるべく大会に参加したが、そこへギース登場。宿命の闘いが再現されることに……。

テリーは餓狼2にくらべて大きく変わった点はないが、全体的にスピードアップし、必殺技のスキも小さくなってかなり使いやすいキャラになった。とくに弱のバーン・ナックルは出るのが早くなり、飛び道具や通常技にからめることで、相手を華麗に封じこめることが可能。強力な連続技もあるぞ。

超必殺技

パワー・ゲイザー
↓↘←↙→X+B

前作にくらべ多少ながら出るのが早くなった。キャンセルから出せばガンガンケズれる。

アメリカ　アルバカーキ(西部)

アメリカの開拓時代を思わせる無骨な汽車の上がテリーステージ。駅構内からスタートし、大統領の彫刻のほかに大きな湖もバックに流れていくぞ。

必殺技

パワー・ウェーブ
↓↘→YorX

床をたたいて気の波を走らせる。攻撃判定に高さがないのが欠点だ。

バーン・ナックル
↓↙←YorX

両手を上げたあとに片方の拳を前に突き出して、かっとんでいく。

クラック・シュート
↓↙←↖BorA

超高速の浴びせげり。タイミングがいいと飛び道具をこえられる。

ライジング・タックル
↓タメ↑YorX

無敵対空技。足と腕に攻撃判定がある。飛びこみはすべてに迎撃可。

投げ技

バスター・スルー
→X

相手の襟元をつかんだあと、背負い投げのように投げ飛ばすぞ。

テリーは連続技が強力なので、投げ技をねらわず連続技を出すようにしよう。

使える通常技

キック攻撃が強いが、パワーがあるだけにスキが大きい。すべての通常技にキャンセルをかけるつもりで闘うようにしたい。

長くて、出るのが早いのが特徴。ある程度相手に接近したら、この技からキャンセルで飛び道具を出そう。空振りするとスキが大きいので注意。

出るのはパンチより遅いが、判定が強いので相手の技をつぶしやすい。クラウザーやギースの中段当て身の回避にも重宝。接近戦で使っていけ

リーチがあるので中距離でのカウンターねらいに使える。背の小さいキャラにしゃがまれると当たらないのと、空振りするとスキが大きいのが難

対空専用。上方向に判定が強く、タイミングと間合いさえまちがわなければ、通常技のなかでは、もっとも信頼できる対空技。使いこなそう

踏みこむため見ためよりリーチが長い。この技も判定が強く、相手が出してきた攻撃をつぶしやすい。足払いには弱いので間合いを考えて使おう

対空攻撃

タメが完了しているならライジング・タックルだが、避け攻撃を基本としたほうがよい。タイミングさえ合えば、立ち弱キックでも確実に落とせるぞ。

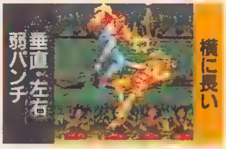
近 ← 間合い → 遠

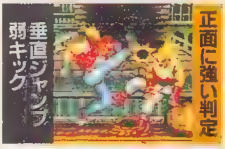
飛びこみ

近距離では強パンチで連続技をねらい、はなれているときは強キックで。危険なときは弱キック。下方向に強いので十平衛などのスライディングを返すぞ。

空中攻撃

空中では弱パンチが強力。空中投げされることもない。ほかに相手が下にいるなら弱キック。垂直ジャンプ弱キックは正面に強く突進必殺技も迎撃するぞ。





カウンター攻撃

立ち強キック(遠)としゃがみ強キックが強力だがどちらもスキが大きいので空振りはしないように。ライン飛ばしは、相手の足払いを避けながら攻撃可能。

長 ← リーチ → 短

特殊攻撃

テリーの特殊攻撃は使えるものがそろっている。避け攻撃は出が早く、ライン飛ばしは相手の足払いをスカして攻撃できる。ライン飛ばしはラッシュをかけるときにも重宝する技だ。

避け攻撃

リーチはないに等しいが、とにかく出るのが早いのが特徴。ライン移動攻撃、飛びこみの迎撃に思う存分使っていこう。反応がよければ、アンディの斬影拳を止めることもかんたんだ。

ライジング・アッパー

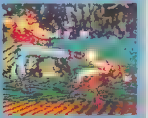
ライン移動攻撃が確実に落とせるのがよい。飛びこみに対しても非常に強いぞ。

ライン飛ばし攻撃

奥と手前のライン、ともに性能に変わりはない。少し出るのが遅めだが、足もとにやられ判定がないので、相手の足払いに合わせればカウンターで決まる。

手前のライン

奥のライン



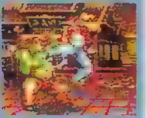
舞の長い足払いに合わせてカウンターを決められる。連続して出すと警戒されるので注意。出が遅いのが欠点。

ライン移動攻撃

パンチは手の部分に攻撃判定があるので、空中で交錯したときに強い。キックは前に突き出したヒザから下の部分に攻撃判定がある。基本はやはりキックだね。

パンチ

キック



相手が飛んだ瞬間にパンチで飛ぶと一方的に勝てる。通常、相手を追いかけるときはキックで飛ぶようにしよう。

必殺技

テリーの必殺技はどれも使えるものばかり。ガードされても反撃されることが少なく、どんどん相手を押していける。逆に必殺技がうまく出せないとテリーは弱くなってしまうのだ。

バーン・ナックル

弱をおもに使う。強は出るまでが遅いのだが、それがフェイントとなって相手につきささることがよくある。弱と強を戦況に合わせて使い分けられるようになれば一人前だ。

ライジング・タックル

無敵の対空兵器。強で出すと横に少しのびる。起き上がりに技を重ねられても、タイミングがよければ確実に返せる技なので、相手にころばされたらとりあえず下にタメるくせをつけよう。しゃがみ歩きをしながらタメることができるので、タメつつジワジワ相手に接近するのも戦術のひとつにくわえていいだろう。とくに対COM戦では、しゃがみ歩きライジング・タックルが絶大な威力を発揮するぞ。

パワー・ウェーブ

スキの小さい弱を基本とし、遠距離から撃つときに、強をおりまぜる。キャンセルで出すときは、硬直時間の短い弱をおもに使うが、たまに強を使うとケズりが多くていいぞ。

クラック・シュート

ガード投げされることが少ないので連続技のフィニッシュとして使うことがおも。弱は相手の足払いをこえて攻撃でき、強は飛び道具をこえることができる。覚えておこう。

テリーはキック系の技が強い。あたえるダメージ量も多く設定されているぞ。近距離の大キックはとくに強く、連続技に組みこむと気絶にもっていくこともしばしば。気絶にかんしてはテリーはまったくのノーマル。気絶になりやすい攻撃もとくにないぞ。

クラクラだ!!

テリーの気絶シーン。2枚目もこれじゃあ台なしだよなあ。

連続技

立ちとしゃがみの弱パンチが連続で入るので、そこから強攻撃につなぎ、フィニッシュに必殺技を使うのがテリーのスタイル。相手に密着（みっちゃく）できた場合はすべての連続技が使える。飛びこみ後にはなれてしまった場合は、しゃがみ弱パンチを１発にして、しゃがみ強パンチ→クラック・シュートとつなぐと確実だろう。

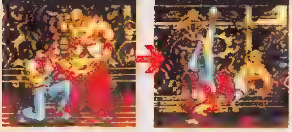
しゃがみ弱パンチ×2 → しゃがみ強パンチ → 弱クラック・シュート

しゃがみ歩きをして前進しながらしゃがみ弱パンチを２回当てる。間合いがひらいた場合は弱パンチを１回にしよう。そのあとしゃがみ強パンチをつなげて、弱クラックだ。

立ち弱パンチ(近)×2 → 立ち強キック(近) → 弱バーン・ナックル

立ち弱パンチ（近）を前進しながら目押しで２回当てて立ち強キック（近）につなげる。弱バーン・ナックルで終了。間合いがちょっとひらいていたら弱パンチを１回にすること。

近距離弱攻撃 → ライジング・タックル



近距離の弱攻撃からライジング・タックルにつながる。あたえるダメージは少ない。

飛びこみ攻撃

強パンチか基本。強キックのほか弱パンチからも連続技がねらえるぞ。

立ち弱パンチ(近) → 立ち強パンチ(近) → 弱バーン・ナックル

立ち弱パンチ（近）のあと少し前進して、２段攻撃になっている立ち強パンチ（近）につなぐ。弱バーン・ナックルで終了。間合いがひらいていた場合は強パンチにすぐつなごう。

超必殺技を当てろ！

パワー・ゲイザー X+B

目の前で大爆発（だいばくはつ）が起こるパワー・ゲイザーは出るまでにスキがあり、爆発した瞬間（しゅんかん）にしか攻撃判定がないのが欠点。出している途中（とちゅう）で攻撃をくらっても技だけは出るようになっているのが救（すく）い。確実に当てるなら飛びこみをさそうやりかたがいい。中距離（ちゅうきょり）からパワー・ウェーブを連発（れんぱつ）し、相手の飛びこみを読んでパワー・ゲイザーにきりかえるのだ。相手をころばして起き上がりに重ねるのはじょうとう手段（しゅだん）。チャンスがあったら確実に重ねていきたい。ほかに通常技をキャンセルして出す方法もある。強足払いから、ライン飛ばしから、立ち強パンチ（近）からとどこからでもOK／なのだ。

飛び道具の連発から

飛び道具で相手を飛ばせてパワー・ゲイザー。相手が飛びこんでくれればのお話だが。

起き上がりに重ねる

起き上がりに重ねるのは基本。コマンドはかんたんなほうだから確実に決めたいね。

通常技からキャンセルで

いちばん実用的。キャンセルで出せば、出るまでのスキを小さくすることもできるぞ。

テリーの
攻めパターン

テリーの攻めの基本は相手に接近し、キャンセル技でラッシュをかけることにある。そのためには飛びこみや奇襲弱バーン・ナックルなどでいかに近づくかということが大切になってくる。接近の例を右に3つ載せておいたぞ。ラッシュのきっかけとして大切なのが、強足払い。このリーチの長い技をガードさせ、キャンセルをかけて飛び道具などの必殺技を出すのだ。

こうやって相手に接近しろ!!

ライン移動して相手に接近する

相手の飛び道具をライン移動で回避。
弱キックでライン移動攻撃を敢行
当たったら連続技をぶちこんでやる。

飛びこみねらいで接近する

相手の飛び道具をジャンプでこえて。
弱キックで飛びこんでやる。
強足につなげてラッシュをかける

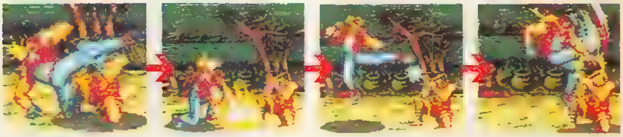
飛び道具＋必殺技で接近する

飛び道具を相手がガードしたら……。
弱か強のバーン・ナックルを重ねる。
しゃがみ弱パンチからラッシュへ。

得意の攻めはこれだ!

相手に接近したら、強足払いやしゃがみの弱強パンチをメインにキャンセルをかけて、必殺技でケズる。単調にならないようにいろんな技を組みこみ、相手に反撃の余地をあたえずに攻め続けよう。基本的なラッシュを3つ載せておくぞ。ライン移動で逃げられたらすぐに弱キックで追ってラッシュを続ける。ラッシュ中にしゃがみ弱パンチなどが当たったら、そこからすぐに連続技につないでいこう。

しゃがみ弱キック → 弱パワー・ウェーブ → ライン飛ばし → 弱クラック・シュート

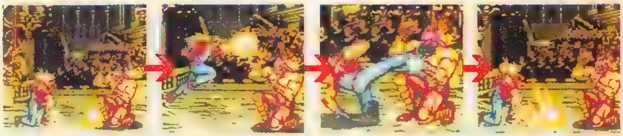


弱足払いキャンセル飛び道具のあと、すぐにライン飛ばしを出し、キャンセルで弱のクラック・シュート。ライン飛ばしから、またパワー・ウェーブでもかまわないぞ。

しゃがみ弱パンチ → しゃがみ強キック → 弱クラック・シュート 弱バーン・ナックル → しゃがみ弱パンチ

しゃがみ弱パンチを連打して、間合いがひらいたら強足払い。すぐにキャンセル必殺技を出す。そのあとしゃがみ弱パンチを出して、ネバーエンディングの繰り返しだ。

弱パワー・ウェーブ → 弱バーン・ナックル → しゃがみ強キック → 弱パワー・ウェーブ



飛び道具のあと弱バーン・ナックルで接近。そして強足払いからキャンセル飛び道具。さらにライン飛ばし→弱クラック・シュート→しゃがみ弱パンチ……と続けていくのだ。

自分のパターンを作れ!

ラッシュの例を3つ載せたが、通常技と必殺技の組み合わせはほかにもいろいろある。どう攻めればラッシュを続けることができるのかを考えてラッシュのパターンを自分で作ってみよう。単調にならないことがいちばん大切だ。

飛び道具のあとのライン飛ばしが超強力。逃げられない。

飛び道具のあと歩いて接近し強足払いを重ねる(極悪)。

この技も組みこもう!

ラッシュのバリエーションを豊富にしてくれるのが、立ち強キック(遠)。相手がジャンプしようとしたときに入れるとうまく当たる。先読みが必要だけどね。

相手が徹底的にガードしているならラッシュ中に接近して投げる、かため投げも有効だぞ。ハメに近いけどね。

立ち強キック

弱飛び道具→立ち強キック(遠)がよいぞ。

かため投げ

歩いて接近して投げる。ハメだなこれは。

中距離戦の攻防

中距離はテリーのいやな間合い。カウンターをねらうか、飛び道具を撃つかしか、やることがないのだ。後退(こうたい)すると相手に主導権(しゅどうけん)をにぎられてしまうので、飛びこまれないように飛び道具を撃って、弱のバーン・ナックルを重ねるのがいい。ライジング・タックルをしゃがみ歩きでタメながら近づくのもいいぞ。

カウンターなら

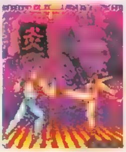
立ち強キック(遠)

ライン飛ばし

カウンターをねらうなら立ち強キック(遠)とライン飛ばしかいいね。

奇襲 弱バーン・ナックル避け攻撃

中距離では奇襲の弱バーン・ナックルが有効



避けて落として、弱バーンを重ねるのもよい

飛び道具をこえろ!

待ちにまわったら

遠距離からは、弱強のパワー・ウェーブで相手を押すことができる。相手が不用意(ふようい)にジャンプしたら、バーン・ナックルやクラック・シュートで撃墜(げきつい)しよう。飛びこみが弱い相手には中距離から飛ばせて落とす作戦(さくせん)も使えるぞ。硬直(こうちょく)の短い弱の飛び道具を使えば迎撃はたやすい。

弱パワー・ウェーブ

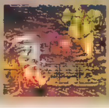
最初に弱の飛び道具を撃ち様子を見る

強パワー・ウェーブ

ガードしたら強の飛び道具を重ねる

強バーン

強クラック



パワーで飛ばせて

ライジング・タックル

すぐにタメれば間に合うはず。

避け攻撃

基本はこれ。出が早くていい。

通常技

遠距離立ち弱キックも使おう。

パワー→バーン

パワー・ウェーブの連発で相手を押しているときに、敵がパワー・ウェーブの上に乗りかかるようなかたちでくらってくれたら、すぐに弱のバーン・ナックルを出そう。パワー・ウェーブでくらったうえにバーン・ナックルがつきささる。必殺技→必殺技だから威力が絶大なのだ。

フェイントバーン

バーン・ナックルは弱で使うのが基本だけど、強は意外なところで使える。たとえばギースの疾風拳をギリギリでよけつつ強を早めに出すと、ギースの着地に重ねることが可能。ほかに避け攻撃や当て身など、相手が弱の感覚で迎撃しようとするところに強を使うとみごとに当たる。

飛び退き弱バーン

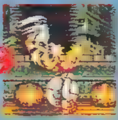
飛びのきのあとすぐにバーン・ナックルを出す作戦はいろんなところで使える。相手の飛びこみに合わせて飛びのき→弱バーン・ナックルをすると、相手の着地に重ねることができる。中距離では後退すると見せかけて奇襲に転じることが可。弱強を使いわければ対応しづらいはず。

ライン移動の攻防

テリーの攻めは近距離にあるので、相手に近づけないときはすぐにライン移動することをおすすめする。相手が追いかけてくれれば、避け攻撃で完璧に迎撃できるし、相手がそのまま飛ばなかったら、逆に弱キックで飛んでラッシュに転じることができるのだ。

相手のライン移動攻撃は避け攻撃のほかに弱のライジング・タックルでも迎撃可能。下タメなので、奥のラインではタメようとするとこちらにころがってしまってできないが、手前のラインではかんたんに出せる。避け攻撃が苦手な人はこっちを使ってみたら。

相手か逃げたらこの連続技だ!!

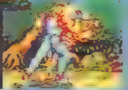


強キック・弱クラックで押せ。

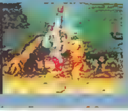
自分から移動して迎撃

相手が追いかけてきたら右の方法で撃墜だ。

避け攻撃

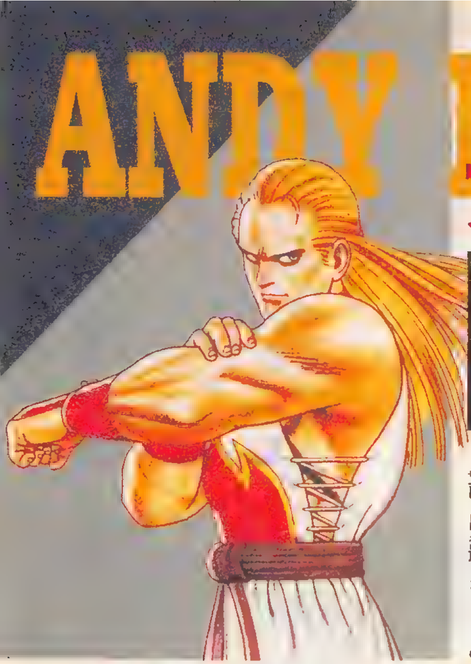


ライジング・タックル



すべてこれで落ちますハイ。手前ではこれも使えるぞ。

ANDY BOGARD
アンディ・ボガード



PROFILE: ANDY BOGARD

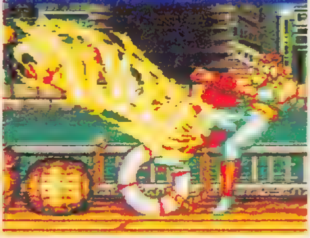
DATA

●格闘スタイル：骨法●生年月日：1972年8月16日●年齢：22歳●出身地：アメリカ●血液型：A型●身長：171cm●体重：69kg●趣味：修行●好きな食べ物：納豆スパゲッティ●得意なスポーツ：ショートトラック●大切なもの：修行時代の記念写真（師匠の不知火半蔵と写っている）●好きな音楽：静寂●嫌いなもの：大

兄のテリーをこえるべく修行にはげんできたアンディだが、前作で強すぎたためSPでは大幅にパワーダウン。通常技の出るスピードが遅くなり、足払いのリーチも短くなった。斬影拳はタメ技になり、ガードされると間合いがひらくようになった。斬影拳ハメはもうできないぞ。逆に前作で使えなかった空破弾の性能が上がっている。中距離から空破弾をからめた闘いがアンディの得意な攻めパターンになっているぞ。

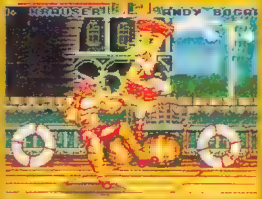
超必殺技

超裂破弾
タメ　B+A



オーラを下半身にまとった空破弾。タメ時間が短くなり、そうとう出しやすくなった。

イタリア　ベネツィア



イタリアの華麗な町なみをバックに遊覧船上で闘いが展開される。ピサの斜塔などが復活して、闘いを彩ってくれるのはうれしいのひとことである。

必殺技

飛翔拳
YorX

片方の腕から気をはなつ　手を前に突きたすので突進必殺技に弱い

斬影拳
タメ　YorX

超高速でひじ鉄をくらわす　コマンド技からタメ技に変更された

空破弾
BorA

超距離ミサイルキック　立ちガードされると、投げられる危険あり。

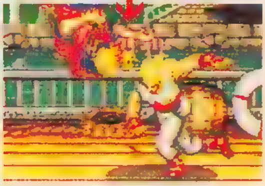
昇龍弾
YorX

両腕を広げて竹トンボのように上昇　なんでもかんでも迎撃するぞ

投げ技

抱えこみ投げ
X

相手の上半身を両腕ではさみこむようにつかみ、投げ飛ばす。



あわれにも相手は地面にたたきつけられる　投げ技より連続技をねらおう。

使える通常技

リーチの長い技が少ないのがちょっと苦しいが、判定(はんてい)はそこそこ強い。スキが大きいのでどの技も空振(からぶ)りはしないこと。

遠距離立ち弱キック

アンディの通常技でいちばんリーチが長い技。強斬影拳をガードさせたあと、この技がとどくのでキャンセル飛翔拳につなげることが可能だ

しゃがみ強パンチ

しゃがみ強キックよりリーチがある。この技の手先をかすめるようにガードさせて飛翔拳を撃つと、返されにくい。技の出が遅いのが欠点だ。

近距離立ち弱パンチ

出るのが早いので飛びこみのあと、この技につなぐと連続技になりやすい。密着から前進しながら目押しすると、2～3発は当てられるぞ。

しゃがみ弱パンチ

アンディの技のなかでいちばん早く出る技。空破弾をガードさせたあとは、この技を連打して相手を後退させ、強斬影拳につなぐとよいぞ。

近距離立ち強キック

出が早く、飛びこみからの連続技に組みこめる唯一の強攻撃。近距離の対空にも使えるが、この技を使うなら相手の下をくぐって連続技だ。

対空攻撃

昇龍弾でほぼすべて落とせる。避けは出が遅いので、相手が技を早く出したときだけに使おう。ひらいた間合いでは立ち、しゃがみの強キックがいいぞ。

近 ← 間合い → 遠

昇龍弾

避け攻撃

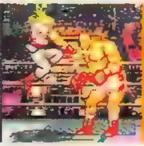
立ち強キック(遠)

しゃがみ強キック

飛びこみ

判定の強い強キックを基本にし、近い距離ではパンチ攻撃を使って相手に密着(みっちゃく)し、手数の多い連続技を決めたいところ。下方向に強い弱キックも活用(かつよう)だ。

弱キック
強キックより出が早い


強パンチ
連続技をねらうなら

弱パンチ
強パンチより出が早い

強キック
めくり、連続技をねらうなら

空中攻撃

空中戦では弱キックが有効(ゆうこう)。オールマイティーな技になっている。相手が下にいるときはパンチ攻撃を、上にいるときは垂直(すいちょく)ジャンプのキック攻撃を使おう。

垂直・左右 弱強パンチ
下方向に強い

左右ジャンプ 強キック
横・下に強い

左右ジャンプ 弱キック
オールマイティー

垂直ジャンプ 弱キック
上・正面に強い

カウンター攻撃

接近戦では立ち弱キック(遠)としゃがみ強パンチを多用。リーチが長く、判定も強い。キャンセルで必殺技を出すといい。ほかの技は空振りすると危険(きけん)。

長 ← リーチ → 短

立ち弱キック(遠)

しゃがみ強パンチ

しゃがみ強キック

立ち強パンチ(遠)

特殊攻撃

特殊攻撃にもリーチの短さが目立つアンディ。だが奥のラインではライン飛ばし攻撃のリーチが手前より長くなる。アンディは奥で闘うと強いのだ。相手を奥のラインに引きずりこめ。

避け攻撃

前作のように一瞬全身無敵はなくなったが、上方向に強くなったので対空として使える。出るのが非常に遅いので、避けが出ていながらも突進の必殺技に一方的にやられることがあるぞ。

平手打ち

別名"スカートめくりパンチ"。出が遅いのが欠点。昇龍弾を使ったほうが……。

ライン飛ばし攻撃

手前のラインではリーチが短いが、奥のラインでは立ち弱キック(遠)と同じリーチの長さになる。スキも小さいぞ。奥で闘うと、ちょっとパワーアップするぞ。

手前のライン

奥のライン

奥のラインでは立ち弱キック(遠)と同じグラフィックになる。出るのとともどりも早いので、多用していきたい。

ライン移動攻撃

パンチでは手の部分に、キックでは前に出した足の部分に攻撃判定がある。パンチは空中で強いが強足払いで迎撃されやすい。普段はキックを使っていこう。

パンチ

キック

パンチ移動は相手の足払いでかんたんに落とされるので、通常は弱キックで飛ぶ。空中ではパンチのほうが強いぞ。

必殺技

斬影拳がパワーダウンしたとはいうもののこの技を使いこなさないとアンディに勝利の女神は微笑まないぞ。性能がよくなった空破弾を軸に、斬影拳をからめて相手をかく乱するのだ。

斬影拳

タメ技になり弱は弱パンチ1発ぶん、強は2発ぶん程度のタメが必要。弱強ともにガードされても反撃はされない。ガードされたら立ち弱キックにつなげて弱飛翔拳をねらえ。

昇龍弾

なんでも迎撃する無敵上昇技。下半身無敵の空破弾と併用して、対空処理は完璧にしておきたいところ。上方向の判定は強いのだが、横方向はリーチが短い。相手の足払いに合わせても、よほど接近していないかぎり空振りしてしまう。連続技がこわいので、確実に落とせる対空以外には使わないほうが無難。背の高いベアなどの相手にガードさせると、間合いがひらくので多めに使ってもいいぞ。

飛翔拳

硬直は短くなったが、飛びこまれやすい。通常技のキャンセルから撃つか、飛びこまれない遠距離から弱に強をからめて撃とう。スライディングで下をくぐられるのに注意。

空破弾

2発当たるようになったのはいいが、弱は接近して出すとガード投げされやすい。飛びのきを活用して、ガード投げされないところから使おう。出がかりは下半身が無敵だぞ。

攻撃力と気絶について―アンディ編

攻撃力はテリーとほぼ同じ。強キックの攻撃力がぬきん出て高いので、空中、地上とも多めにねらうとよい。気絶はテリーと同じく、ノーマルだが必殺技に弱いようだ。連続技のフィニッシュに必殺技を使う相手には気絶させられやすい。覚えておこう。

クラクラだ!!

アンディよ。舞が見ているぞ。そんなことでいいのか色男よ。

連続技

しゃがみ弱パンチから斬影拳をねらう連続技がかんたんで使いやすい。無理をして強攻撃につなげるよりも、弱パンチ連打からいきなり斬影拳につなげたほうが確実に決められてよい。超必殺技をからめたものがあるので、使いこなせるようになると、そうとう強くなれる。タイミングは超難しいが……。

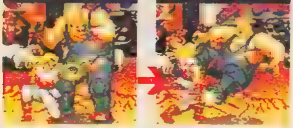
しゃがみ弱パンチ×1〜3 → 強斬影拳

しゃかみ歩きて前進しなから、しゃかみ弱パンチを3発入れる　パンチを当てているあいだにタメて、強斬影拳でフィニッシュ。間合いがはなれた場合は弱パンチの回数を減らす。

立ち弱パンチ(近)×2 → 立ち強キック(近) → 弱斬影拳

前進しながら立ち弱パンチを2発、目押しで入れる。そのあとすぐに立ち強キック(近)近を出す。立ち強キックを出すと同時に後方斜め下にほんの少しタメて弱斬影拳で終了だ。

近距離弱攻撃 → 弱昇龍弾



近距離の弱パンチ1発からなら弱昇龍弾が連続で入る。気分転換に使ってもいいかも。

飛びこみ攻撃

強パンチと強キックから連続技がねらえる。強パンチのほうが密着できる

立ち強キック(近) → 超裂破弾&空破弾 ← しゃがみ強パンチ

飛ひこみから立ち強キック(近)をつなけて、超裂破弾&空破弾てフィニッシュ。飛ひこみからはつながらないが、しゃがみ強パンチからも超裂破弾&空破弾が連続で入る。

超必殺技を当てろ!

超裂破弾
↓タメ ↘ →Ⓑ+Ⓧ

タメ時間が短くなり、出しやすくなった超裂破弾。タメ時間が短くなったのはいいが、いつタメるのか。例をあげておくぞ。

残影拳や空破弾を出した直後、弱パンチを1〜2発ガードさせるとタメが完了する。そこから出す。

相手に転ばされたときに、すぐにタメを開始すれば起き上がりに超裂破弾が出せる。

弱飛翔拳を撃ったあと、すぐにタメると硬直が終わった後に出せる。飛翔拳に重ねるのだ。

ライン飛ばしはしゃがみから出せるので、弱パンチを2〜3発ガードさせてライン飛ばしを出すとタメが完了。ライン飛ばしにキャンセルをかけて出そう。

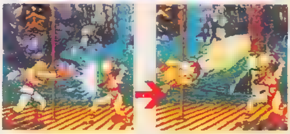
連続技に組み込む

連続技で超裂破弾を決めるのは超快感。アンディ使いなら一度は決めてみたいところ。

近距離からめくりで

近距離から出すとめくりでヒットするキャラがいる。立ちガードされるとダメだが。

[illegible]



飛翔拳を撃ったあとすぐにタメて超裂破弾。いちばん出しやすい。これをまず習得だ。

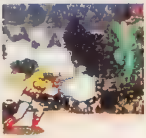
アンディの
攻めパターン

アンディは斬影拳と空破弾を使って中距離からヒット&ウェイ戦法で闘うのが強い。遠距離からは飛翔拳を使って飛ばせて落とすパターンも有効。飛翔拳を相手がガードしたら、斬影拳や空破弾を重ねて接近戦にもちこむ。通常技に必殺技をからめて、ラッシュをかけるのだ。

弱斬影拳のタメが短いので、前方ダッシュに使い、相手の飛びこみをくぐって昇龍弾を出したり、連続技を入れると強いぞ。

中距離の間合いへもっていくのだ!!

飛びこみさそい



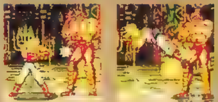
飛翔拳で飛ばせて落とす作戦も使える

迎撃する

飛翔拳連発から

飛翔拳を相手がガードしたら……

必殺技を重ねる



斬影拳&空破弾を重ねていっきに接近だ。

飛び道具を　空破弾で　こえてしまえ

相手が飛び道具を出してきたら……

弱か強の空破弾で飛び道具をこえる。

うまくいけば相手に当てられるはず。

得意の攻めはこれだ!

中距離の間合いに接近できたら、そこから弱空破弾で飛びこもう。相手がガードしたらしゃがみ弱パンチ連打から、強斬影拳につなげる。そのあと立ち弱キック(遠)やしゃがみ弱パンチを入れてキャンセル弱飛翔拳だ。

飛び道具をガードさせて弱斬影拳を重ねて接近したときは、いろいろな攻めかたがある。斬影拳を連続で出すもよし、弱キックから飛翔拳を出すもよし、単調にならないよう攻めていけ。

弱空破弾で接近

弱空破弾でガード投げされない位置から飛ぶ。

しゃがみ弱パンチ連打

相手がガードしたらしゃがみ弱パンチを連打

弱&強斬影拳

斬影拳をタメておいて後にケズるのだ。

斬影拳のあと、この通常技につないで……。

弱飛翔拳

弱飛翔拳で終了。このあと斬影拳でまた接近

相手の避け攻撃に対応

斬影拳をガードさせたあとの立ち弱キック(遠)→弱飛翔拳は強力だが、ベアやヒガシに避け攻撃を出されると、かんたんに返されてしまう。そこで立ち弱キック(遠)のあと、しゃがみキックを入れてみよう。避けを返せるぞ。

相手が避け攻撃をねらっていたら。　しゃがみ強キックを出してやるのだ。

弱斬影拳からの攻めバリエーション

この技でかためて弱強の斬影拳につなぐ

しゃがみ弱パンチ　かため投げ

弱パンチ後、接近して投げる。極悪

弱斬影拳中にタメてすぐに強斬影拳接近。

立ち弱キック(遠)　弱飛翔拳

弱キック飛翔拳がいちばんいいかな

起き上がりを攻めてみよう

相手を倒したら弱斬影拳で接近。ここからの攻めを紹介だ。

1つは強斬影拳を重ねる方法。起き上がりに完全に重なるので、無敵対空をもたない相手に有効。

2つめは飛びのきをして相手の技の空振りに斬影拳を当てる方法。この飛びのき斬影拳は通常の接近戦でも強いぞ。活用だ。

相手の起き上がりに

相手をたおすことかできたらすぐタメ

弱斬影拳接近

弱斬影拳で接近する そのあとすぐタメて

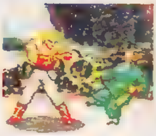
強斬影拳重ね

強斬影拳を重ねる 無敵技には注意だ

技の空振りに

弱斬影拳で接近のあと 相手の空振りを待つ

弱斬影拳

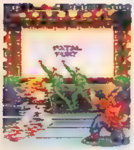


空振りに弱斬影拳だ 中段技でもいいさ

強斬影拳

強斬影拳。相手が技を出すと当たるぞ

弱斬影拳接近



相手の起き上がりに弱斬影拳で近づくのだ

飛びのき

技を出すと見せかけて飛びのきで後退する

強斬影拳

相手が技を出したらそのもとに斬影拳だ

飛びのき

中距離でいきなり飛びのきしてから……

弱強空破弾

空破弾もよし 飛びのきを2回してもいいぞ

相手を追いつめたら

相手を追いつめたらラッシュだ。テリーほど強くはないが、うまく技をつなげば反撃されずに封じこめることが可能。攻めかたは中距離のものとあまり変わりはない。斬影拳をガードさせて、立ち弱キック(遠)から飛翔拳、さらに斬影拳……といった感じ。攻めパターンの例を2つ載せておこう。とにかくワンパターンにならないことが重要。

強斬影拳

強斬影拳を重ねたあとラッシュスタート

立ち弱キック(遠)

強斬影拳のあとはこの技しかとどかない

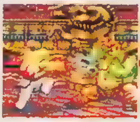
弱飛翔拳

弱で飛翔拳 強を使うとスキが大きい

強斬影拳

そして斬影拳。ネバーエンディングだ

しゃがみ強パンチ



強斬影拳のあとはしゃがみ強パンチだ

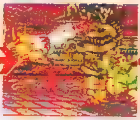
弱飛翔拳

キャンセルで弱飛翔拳 スキが少ないぞ

強斬影拳

強斬影拳重ね タメ時間が長いぞ

強空破弾



最後に強の空破弾 徹底的に攻めろ!

飛び道具ぬけ

ラッシュをかけられているとき、相手が強足払いにキャンセル飛び道具をつなげてきたら、強の空破弾で飛んでみよう。テリーやギースの飛び道具なら上をこえて相手を攻撃するぞ。ヒガシやアクセルの飛び道具は高さがあるが、ぬけることは可能。悪くても相打ちになるはずだ。

斬影拳でくぐれ!

相手が飛びこんできたときは、迎撃するだけでなく、斬影拳で下をくぐる努力もしてみよう。弱ならタメが短いので、ちょうど相手の後ろで停止するはず。そこから連続技を入れてみよう。強パンチキャンセル超裂破弾をねらってみるのも、いいかもしれない。

ライン移動の攻防

アンディは追いつめられても、無敵対空の昇龍弾があるのでライン移動を頻繁にする必要はない。だが、闘いの主導権を相手ににぎられた場合、ちがうラインへいけば体勢を立て直せるので活用しよう。相手が追いかけてくれば、無敵の昇龍弾ですべて落とせる。1回迎撃すれば相手は警戒して、飛びこめなくなるはず。また自分から積極的にラインを変えて、相手にライン移動攻撃をしかけるのもいいだろう。うまく最初の1発めが当たれば連続技にもっていける。

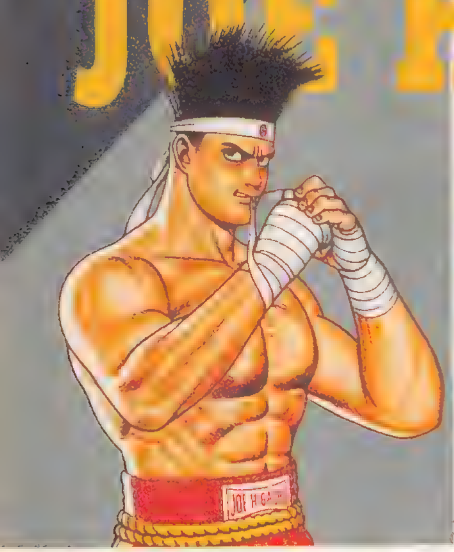
キックで飛べ!

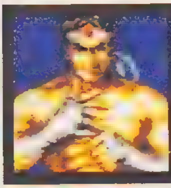
弱キックで攻撃するのが基本。キャンセルで強斬影拳を出せ。

弱昇龍弾で迎撃

相手がこちらに向かって飛んできたら昇龍弾で落とす。

JOE HIGASHI
ジョー・ヒガシ





PROFILE: JOE HIGASHI

DATA

●格闘スタイル：ムエタイ●生年月日：1972年3月29日●年齢：22歳●出身地：日本●血液型：AB型●身長：180cm●体重：72kg●趣味：喧嘩●好きな食べ物：ワニの唐揚げ●得意なスポーツ：格闘技ならなんでもOK●大切なもの：頭にまいているはちまき（日の丸が輝いている）●好きな音楽：ド演歌●嫌いなもの：学校

ボガード兄弟の大活躍によって、いまいち目立つことができなかったヒガシ。親友でありながらボガード兄弟へのセリフが「おめえら目立ちすぎなんだよ」とは、複雑だよなあ？

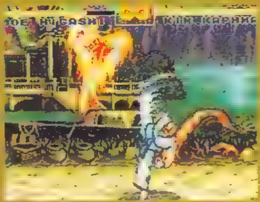
さて、SPのヒガシは避け攻撃とハリケーン・アッパーが大幅パワーダウン。出るのが遅くなっている。とはいうものの避け攻撃はあいかわらずの長いリーチだし、ハリケーン・アッパーはスキが短くなっているので逆に連射がきくのだ。

超必殺技

スクリュー・アッパー X+B

画面の上下いっぱいに赤い竜巻を発生させる。相手に向かって進む距離が短くなっている

タイ チェンマイ



神秘的な湖、神殿風の建物をバックに闘うヒガシステージ。摩訶不思議な民俗音楽が流れ、地元の人々のあやしい踊りが闘いを盛り上げてくれるぞ。

必殺技

ハリケーン・アッパー YorX

自分の背と同じ高さの竜巻を飛ばす。出るのが遅いがスキは小さい

スラッシュ・キック BorA

片足に気をためて真横にかっとんでいく。出るまでにスキがある

爆烈拳 YorX連打

スピードパンチを連続で繰り出す。弱は途中で止められるぞ

タイガー・キック BorA

無敵上昇技。横に進むようになり、ガードされると反撃される。

投げ技

レッグ・スルー X

相手の首に両足をからませて、投げる。接触技のほうがかっこいい

接触技

ひざ地獄 A

相手の頭をおさえみぞおちにひざけりを入れる。ムエタイ独特の技

使える通常技

ヒガシの通常技はそれぞれに特徴がある。相手の攻撃に対して、どれもねらって出せるようになると強くなれるぞ。

しゃがみ弱キック

出るのは遅いがリーチか長く、判定が強いので、接近戦で相手のラッシュを止めるのに使える。当たったらしゃがみ強パンチにつなげて飛び道具だ。

遠距離立ち弱強キック

相手にしゃがまれるとリーチが短くなり、足払いに弱いのが難。背の大きい相手には使える。強のほうは対空用の技として使うと強力たそ、

しゃがみ強キック

飛び道具で飛ばしてこのスライディングで迎撃するのはヒガシのじょうとう手段。ただ、舞やテリーのキック攻撃には負けるので注意したい

近距離立ち弱パンチ

前進しながら出すことで、連続技になる強力な技。相手に密着してから出すと6～8発は確実。立ち強パンチ(遠)につなげば気絶にもっていける。

しゃがみ弱パンチ

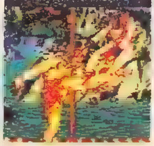
とにかく技の出るのが早い。相手のパンチにこの技をぶつけるとよく勝つ。この技の連打からしゃかみ強パンチにつなげて飛び道具を撃とう。

対空攻撃

タイガー・キックが信頼できるが迎撃が成功しても落ちるまで時間がかかるのが欠点。しゃがみ強キックを使い、そのあと必殺技でケズるかたちにしたい。

近 ← 間合い → 遠

タイガー・キック


避け攻撃

立ち弱キック(遠)

しゃがみ強キック

飛びこみ

リーチがある強キックを中心に使う。この技は横に長く、遠距離から飛んでもとどいてしまう。相手に密着して連続技をねらうなら弱か強のパンチがいい。

弱キック
下・横方向に強い判定

強パンチ
連続技をねらうなら

弱パンチ
下・横方向に強い判定

強キック
めくりをねらうなら

空中攻撃

ヒガシは空中でいろんな種類の技が出せる。基本は弱のキックだが、相手のジャンプに合わせて、垂直の弱と強キックを使いわけられるようになると強いぞ。

左右ジャンプ強キック
横方向に強い

垂直ジャンプ弱キック
下方向に強い

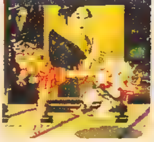
左右ジャンプ弱キック
オールマイティー

垂直ジャンプ強キック
上方向に強い

カウンター攻撃

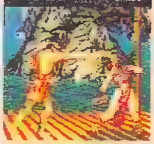
手前のラインのライン飛ばしがいちばん長い。しゃがみ強パンチも判定が強く、リーチもまあまあ。立ちキックも長いが足払いに弱いので多用はできない。

長 ← リーチ → 短


ライン飛ばし

立ち弱キック(遠)

しゃがみ強パンチ


立ち強パンチ(遠)

特殊攻撃

リーチが長く出るのが早いのがヒガシの特殊攻撃。避け攻撃はパワーダウンしたが、長いリーチは健在。手前のラインのライン飛ばしは通常技以上に使える技になっている。

避け攻撃

出が遅くなり、軸足のやられ判定が大幅に大きくなった。だがリーチはあいかわらず長い。はやめに出せば対空、対突進必殺技、対通常技にと、なんでも撃退する。要は使いかたしだいだ。

スウェー・キック

出が遅くなったといってもふつう程度の早さ。長いリーチをいかして闘おう。

ライン飛ばし攻撃

手前のラインではリーチがヒガシの技のなかでいちばん長く、相手の足払いに強い。奥のラインではリーチが短くなるが対空技としてまあまあの性能をもつ。

手前のライン

奥のライン

ヒガシを使うときは、手前のラインで闘おう。ライン飛ばしがないと、リーチの長い技がなくなってしまうぞ。

ライン移動攻撃

パンチでは拳から腕の部分に、キックではヒザの部分に攻撃判定がある。パンチは空中で強いが、待たれると迎撃されやすいのでキックを基本として飛ぼう。

パンチ

キック

弱のキックで飛ぶのが基本。パンチは空中で強いから、相手の攻撃に合わせられる自信があるなら使ってくれ。

必殺技

必殺技はすべて使えるものばかりだが、爆烈拳をのぞいてコマンドが難しめだ。先行入力キャンセルを活用して、スキの小さいコンビネーションで相手を封じこめていきたいところ。

スラッシュ・キック

相手にめりこむとガード投げされる。そのまま出さず弱の飛び道具を追いかけるかたちで使いたい。出す前に一歩後ろに後退するので相手の技をよけて攻撃することも可能。

タイガー・キック

無敵対空技だが、弱強ともに空中で必要以上に前に進むため、ガードされたり、空振りしたりするとかならず反撃を受ける。攻撃判定が出るまでの時間が長いのも欠点だ。コマンドも難しめなので、失敗すると前方にジャンプしてしまう。だが、確実に出せるようになれば、対空と対ライン移動攻撃は完璧に返せるし、相手に追いつめられたときに出せば、脱出のきっかけにもなるはずだ。

ハリケーン・アッパー

高さがあるので飛びこみに強い。遠距離から連発するだけで、相手はなにもできなくなる。弱に強をからめて、相手のジャンプを阻止すると、ラッシュに拍車がかかるぞ。

爆烈拳

弱が途中で止まるようになり、究極のケズり技となった。弱パンチからのキャンセルで出していこう。強は相手に密着してしゃがみ強パンチからつなぐと相手を気絶させるぞ。

キック系の技が強いヒガシ。とくに立ち強キック、垂直ジャンプの強キックが強力。タイガー・キックで迎撃するとき余裕があるなら強を使っていこう。気絶のしやすさはテリーやアンディと同じでノーマルだが、通常技に弱い。連続で受けないように……。

クラクラだ!!

ムエタイ代表がそんなことで。ボガード兄弟に笑われるぞ。

連続技

前進(ぜんしん)をしながら立ち弱パンチ(近)を目押(めお)しで入れていくのが、ヒガシの連続技の基本。強パンチ→強爆烈拳(ばくれつけん)は失敗(しっぱい)すると反撃(はんげき)を受けるので、相手に密着(みっちゃく)できなかったときは使わないように。目押しがうまくなれば弱パンチで十分気絶(きぜつ)にもっていける。相手を１回気絶させれば、気絶から気絶へもっていくことも可能(かのう)。

飛びこみから気絶へ！

飛びこみが深く決まると気絶は確定。気絶から気絶へもっていくこともできるから極悪。

飛びこみ攻撃

弱か強のパンチで飛びこもう。強キックだと間合いがひらくので注意だ。

立ち弱パンチ×2～4 → 立ち強パンチ(遠)

前進しながら立ち弱パンチ(近)を目押しで入れる。立ち弱パンチが遠距離のものに変わったら1～2発たたいて、立ち強パンチ(遠)で終了。6～8段は確実に決まってくれる。

立ち弱パンチ×2～3 → 弱爆烈拳

前進しながら立ち弱パンチ(近)を2～3発入れて、立ち弱パンチが遠距離のものに変わったら、弱パンチを連打し爆烈拳で終了。安全にいくならこれがいちばんいいだろう。

しゃがみ強パンチ → 強爆烈拳

強パンチから飛びこむこと。そのあとしゃがみ強パンチを[illegible]発入れて、強パンチを猛連打。気絶は確定だ。飛びこみのあとしゃがみ強パンチを入れる前に連打すると失敗するぞ。

超必殺技を当てろ！

スクリュー・アッパー　B+X

前作よりモーションが短くなり、途中(とちゅう)まで出てしまうと相手に止められても竜巻(たつまき)だけは出るようになった。前に進む距離(きょり)が短くなったのはつらいとこだが。

当てかたとしては飛び道具の連発から飛びこみをさそうのが基本。先読みで出して相手が飛びこんでくれれば確実に決まる。

通常技からキャンセルで出すやりかたもよい。ただ前に進む距離が短いので、弱パンチがとどく間合いから出したいところ。相手を画面のはしに追いつめたら、ケズりやすくなるぞ。

途中で止められても技は出るので、被(ひ)ダメージを覚悟(かくご)で出すのもいい。相手の出してきた手や足に竜巻がからみつくはずだ。

追いつめて出す！

爆烈拳でけずったあといきなり出しても強い。はしに相手を追いつめて出してみよう。

飛び道具の連発から

飛び道具の連発から飛びこみをさそって出す。相手が飛びこんでくれればのお話だが

やられは覚悟の上だ

攻撃をくらう心積もりで押しまくる。足払いでころばされても竜巻が出ればＯＫ‼

ヒガシの

攻めパターン

ヒガシは、はなれてよし近づいてよしのオールラウンドプレイヤー。どこからでも攻めることができ、相手の苦手な間合いを選んで攻められる。押しが弱いのが欠点だが、攻めるか守るかきちんと考えて攻撃すれば、主導権をにぎり続けることが可能だろう。

まず飛び道具で牽制。高さと速いスピードが魅力だ。

遠距離での待ち

遠距離では連射のきく弱の飛び道具で相手を押す。弱に強をからめて、相手のジャンプを阻止だ。飛び道具の上を相手がこえてきたら、避け攻撃やしゃがみ強キックで撃墜。ふたたび飛び道具を撃つか、それとも接近戦にするかは相手しだい。相手に接近したいのなら、飛び道具にスラッシュ・キックを重ねる。

飛び道具連発

飛び道具を連発。ここで右の技で撃墜しちゃおう。

これで迎撃

タイガー・キック

避け攻撃

しゃがみ強キック

弱ハリケーン・アッパー

弱ハリケーン・アッパーを撃ち、相手を見る

スラッシュ・キック重ね

ガードしたならスラッシュ・キック重ね。

弱爆烈拳

爆烈拳でケズる 足払いには注意したい

中距離からの接近

中距離では避け攻撃を合わせるなり、ライン飛ばしやしゃがみ強キックでカウンターをねらうなりして接近。背の高い相手には弱キックも有効。技が当たったら飛び道具でフォローしスラッシュ・キックを重ねる。相手が飛び道具を撃ったら飛びこむ。飛びこみが早いので返されることは少ない。飛びこめたら、爆烈拳で思う存分ケズろう。

中距離基本技

避け攻撃

相手の通常技に避け攻撃を合わせながら接近する。

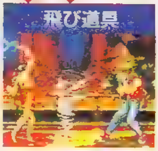
ライン飛ばし

足払いの強い敵にはライン飛ばしでカウンターを。

しゃがみ強キック

足もとがお留守になっていたらしゃがみ強キック。

避け攻撃を起こしたあと爆烈拳を重ねろ



飛び道具でフォローを入れておくのは常道だ

飛び道具をガードしたらさらに重ねてケズれ

飛び込み攻撃

遠くから飛んでも強キックが長いので安心だ

弱爆烈拳けずり

当たったら連続技。ガードされたら爆烈拳だ

飛び道具フォロー

爆烈拳が終わったら飛び道具でフォローだ

立ち弱キック

背の高い相手に立ち弱キック かなり有効だ

ライン飛ばし

すぐにライン飛ばしを出して……

飛び道具

飛び道具を撃つ さらにスラッシュを重ねろ。

スライディングでくぐれ!

アンディ、舞、十平衛の飛び道具はしゃがみ強キックで下をくぐることができる。中距離から出してきたらねらっていこう。遠距離でも下をくぐりつつ、接近することができるので、くぐれるタイミングをつかんでおきたい。

ズシャーと飛び道具の下をくぐる。アンディ、舞、十平衛には強いのだ。

強引に攻めるなら

遠・中距離でらちがあかないときは強引に攻めだ。接近して弱攻撃が1発入ればそこから気絶にもっていけるのがヒガシの強み。無敵対空をもっていない相手なら起き上がりも攻めやすい。しゃがみ強パンチ→強爆烈拳を重ねたり、しゃがみ攻撃から連続でガードさせたりしよう。

相手の起き上がり　しゃがみ弱キック　立ち弱パンチ(近)　立ち強パンチ(遠)

相手の起き上がり接近して準備する / しゃがみ弱キックをヒッタリ合わせる / 当たったら立ち弱パンチ(近)につなげて / 弱パンチを何発か当てて立ち強パンチだ

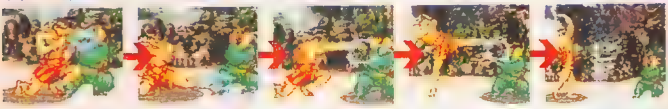
しゃがみ強パンチ　強爆烈拳

しゃがみ強パンチを重ねて / 強爆烈拳当たれば気絶だ

バックダッシュを活用

[illegible]使わず、無敵対空をもつキャラの起き上がりに通常技を[illegible]ると見せかけて飛びのき、相手が空振りしたらスラッシュ・キックや連続技で攻[illegible]。ほかに飛びのきからスラッシュ・キック[illegible]インクを出すとよくひっかかる[illegible]

しゃがみ弱パンチ　しゃがみ弱キック　しゃがみ強パンチ　ライン飛ばし　弱飛び道具



判定の強いこの技起き上がりに出す / これも判定が強い防御されても続行 / 強攻撃で相手をひきはなせ / リーチの長いライン飛ばしを最後に / この連係で相手を後退させるのだ

相手を追いつめたら

相手を追いつめたら、通常技に必殺技をからめてラッシュをかけよう。通常技キャンセル飛び道具を基本に、ライン飛ばし、弱スラッシュ・キックをおりまぜて、反撃のチャンスをあたえずに攻めまくる。相手が通常攻撃で反撃してきたら、しゃがみの弱パンチやキックでつぶそう。キャンセル超必殺技もくわえるとさらに効果的だ。

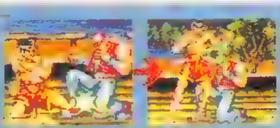
しゃがみ弱キック　弱飛び道具　ライン飛ばし　弱飛び道具

相手にグッと接近してからこの技で開始 / すぐに弱の飛び道具を撃て / 飛び道具に重ねるようにライン飛ばし / このあとさらにスラッシュを重ねよう

弱飛び道具　弱スラッシュ・キック　弱爆烈拳　弱飛び道具

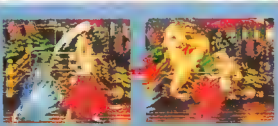
弱の飛び道具を通常技のキャンセル。 / 飛び道具を追いかけてスラッシュを重ねた / 弱爆烈拳をすぐにつなげる / 飛び道具にフォロー超必殺技でもいいぞ

敵のラッシュは?



敵のラッシュはライン移動で逃げるのもよいが、相手の通常技にしゃがみ弱パンチやしゃがみ弱キックを合わせて返してみよう。うまく当たったら、すぐに立ち弱パンチ(近)につないで連続技。これを決められるようになると、相手は警戒して近づけなくなる。チャレンジだ。

タイガーぬけ



テリーやギースは強足払いからキャンセルで飛び道具を撃ってくるがこれをタイガー・キックでぬけてみよう。相手が近くにいれば、飛び道具をこえて攻撃することが可能。飛び道具のほかスキある相手の攻撃にタイガー・キックを合わせるのもよい。先読みで出してみよう。

ライン移動の攻防

攻めることが多いので、相手がライン移動で逃げたのを追うかたちになるだろう。その場合、相手が強力な迎撃技をもっているときは追わず、平行移動。もっていないキャラの場合はガンガン追いかけて爆烈拳でケズれ。逆にライン移動で攻撃されたときは、弱のタイガー・キックで完璧に落とせる。ほかに避け攻撃をガードさせて爆烈拳でケズるという手もあるが、あまりおすすめはできない作戦だ。

●キックで飛べ

攻撃

追いかけるなら弱キック。そのあと弱パンチ連打で爆烈拳。

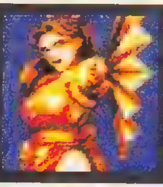
●弱タイガーで完璧

防御

弱タイガー・キックでOK。避けてケズるのもいいぞ。

MAI SHIRANUI

不知火 舞



PROFILE: MAI SHIRANUI

DATA

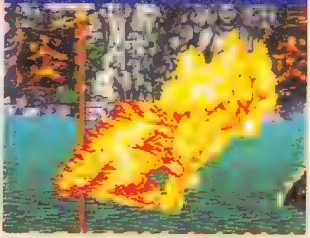
●格闘スタイル：忍術●生年月日：1974年1月1日●年齢：20歳？●出身地：日本●血液型：B型●身長：164cm●体重：50kg●趣味：おせち料理を作ること●好きな食べ物：お雑煮●得意なスポーツ：羽根つき●大切なもの：おばあちゃんの形見のかんざし●好きな音楽：バリバリのヘヴィメタル●嫌いなもの：くも

アンディにほの字のくのいち。アンディを「弟子(でし)にしてあげる」というくらいだから、SP(スペシャル)ではそうとうに強くなった。

まず、花蝶扇(かちょうせん)が連射(れんしゃ)がきくようになり、硬直(こうちょく)も短(みじか)くなった。避(さ)け攻撃(こうげき)の出が早くなり、ムササビの舞(まい)がどのステージでも出せるようになった。通常技(つうじょうわざ)では足払(あしばら)いがスピードアップ。この技からのキャンセル花蝶扇はスキが小さく、飛びこまれても余裕(よゆう)で迎撃(げいげき)が可能(かのう)。ほかに空中(くうちゅう)投げが追加(ついか)されているぞ。

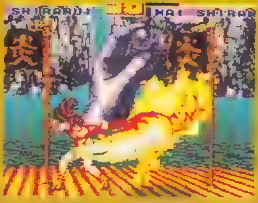
超必殺技

超必殺忍蜂 X+B



相手にガードさせると3回ケズれるようになった。しかしガード後は投げられる危険あり

日本 青木ヶ原



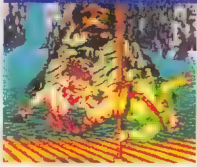
仏像や鳥居がバックに流れていく幻想的な大河をイカダで下りながら闘う。炎と書かれた旗が復活し、仏像などの種類が増えている。よく観察しよう。

必殺技

花蝶扇 YorX

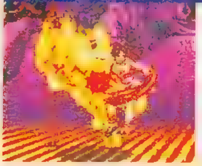
大振りなだけを投げ扇かと思ったら子ら取り出すのかおかしい

必殺忍蜂 A



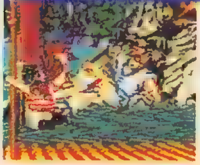
側転しながら相手に接近して…抜けなくなるわけガード投げされやすい

龍炎舞 YorX



回転するとともに帯から出した炎、別名"キツネの…をおやした"

ムササビの舞 タメ YorX



どこでも使えるようになった…強み…スキで相手を翻乱した

投げ技

風車くずし X

相手の首に足をからませてホイっと投げる お色気タップリなのだ

夢桜 ジャンプ中 とれかとA

相手の上に乗りかかるかたちの空中投げ 扇子を口にくわえているぞ

使える通常技

とにかく出るのが早いのが舞の通常技。リーチも長い。連続(れんぞく)でつながるものはないが、それぞれ判定(はんてい)が強く設定(せってい)されてる。

近距離立ち弱パンチ

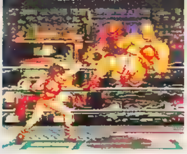
対空技として使える とくにベアの飛びこみが落としやすい 技の出が早いので飛びこみからこの技につないで龍炎舞を出すと連続技になる

しゃがみ弱強キック

弱はモーションが早く相手より先に技を出すことができる 強はもどりが遅めなので、空振りしないように当てて、キャンセル花蝶扇でフォロー

遠距離立ち弱パンチ

技の出が早く、リーチがあるので中距離での牽制に使おう 何回か連打したあとにキャンセルで龍炎舞や花蝶扇につなげてもいいだろう


遠距離立ち強パンチ

技の出は遅いが早めに出せば確実に落としてくれる 対CPU戦では重宝する 対友だち戦ではよくて相うちくらいにしかもっていけない

遠距離立ち弱強キック

弱は対空に強は対空をカウンターねらいに使える 技の出が早く判定も強いがもどりが遅い どちらも空振りは危険 間合いをうまく調節した

対空攻撃

強の龍炎舞(りゅうえんぶ)が対空技に使える。あたえるダメージが大きいぞ。右のほかに、立ちの弱強キックも対空に使える。近距離(きんきょり)では立ち弱パンチが確実(かくじつ)でよいぞ。

近 ← 間合い → 遠

強龍炎舞

避け攻撃

立ち弱パンチ(近)

立ち強パンチ(遠)

飛びこみ

リーチの長い強キックを主体(しゅたい)に、連続技ねらいなら強パンチ、相手の対空技をつぶすなら弱キックと、使い分けよう。舞はジャンプが遅(おそ)くなってる。注意(ちゅうい)。

弱キック 下・横に強い判定

強パンチ 連続技をねらうなら

弱パンチ 下方向に強い判定

強キック 距離が遠いとき

空中攻撃

弱キックがオールマイティーな技になっている。相手が横にいるならパンチ、下にいるならキックを使おう。接近(せっきん)したら、空中投げも積極的(せっきょくてき)にねらえ。

垂直・左右強キック 横方向に長い

垂直・左右弱パンチ 下方向に強い

垂直・左右弱キック オールマイティー

垂直・左右強パンチ 横方向に強い

カウンター攻撃

出が早くリーチが長いのは、立ち弱パンチ(遠)としゃがみ弱キック。強攻撃は空振(からぶ)りすると危険(きけん)なので、確実に当てられる間合いから出すようにしよう。

長 ← リーチ → 短

立ち強キック(遠)

立ち弱パンチ(遠)

しゃがみ弱強キック

ライン飛ばし

特殊攻撃

すらりと伸びた両足がそのまま特殊攻撃の強さになっている。通常技とはちがって出が遅くなっているのはつらいところだが、奥のラインのライン飛ばしはリーチが長い。覚えておこう。

避け攻撃

前作にくらべ、出るのが格段に早くなった。といってもほかのキャラのものより遅めだが。対空と対突進必殺技に使えるようになっている。ガードされた場合は龍炎舞につなぐといいぞ。

跳ね蹴り

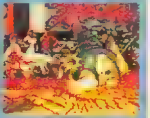
出るのが遅いのでガードされることもしばしば。龍炎舞を準備しておこう。

ライン飛ばし攻撃

手前のラインは出は早いがリーチが短い。だが奥のラインのは出は遅いがしゃがみ強キックなみのリーチをもっている。奥のラインで闘ったほうがいいぞ。

手前のライン

奥のライン



奥のラインで闘うとリーチの長い技がひとつ増える。相手を奥にさそってみよう。

ライン移動攻撃

パンチ、キックともに同じ攻撃をする舞。ヒザから下の部分に攻撃判定があり、避け攻撃をつぶすことがあるほど強い。積極的にライン移動を活用できるぞ。

パンチ

キック

攻撃判定が下にあるので避け攻撃をつぶすことがある。積極的に活用したいね。

必殺技

花蝶扇と龍炎舞がパワーアップしているのがうれしい。必殺忍蜂とムササビの舞は迎撃されやすく、使い道を見い出すのが困難だが、チャンスがあるたびにねらって出していきたい。

必殺忍蜂

強のみになり、前作より威力が落ちた。ガードされると投げられる危険あり。飛びこみの下をくぐって逃げるのにはちょうどいいかも。飛び道具に重ねるのがベストだ。

ムササビの舞

どのステージでも出せるようになったのがいちばんの変更点。舞ステージ以外では左右の壁をけってから急降下爆撃をくらわす。さらに落下中に十字ボタンを敵のいない方向に入れると攻撃せずに、相手の目の前に着地できるようにもなった。使いかたとしては相手の飛び道具をこえて攻撃したり、相手の起き上がりに攻撃すると見せかけて、ムササビを出すと無敵対空を落としたりできる。ねらおう。

花蝶扇

スキが小さくなり飛ぶスピードが速くなったので、足払いにキャンセルをかけて出すと押していける。強だと若干スキが大きくなるが、弱にからめて使えば問題なしだ。

龍炎舞

2段攻撃になってて、1発めが当たると2発めが連続で入る。弱はスキが小さくケズりや相手の飛び道具を消すのに使える。強は引きつけて出すと対空技として使えるぞ。

[illegible]について一言

通常技がほかのキャラにくらべて弱く、ジャンプ攻撃も威力がない。しかし、強龍炎舞は攻撃力が高い。対空で使うと1段しか当てられないが、通常技で迎撃するより強い。舞は気絶しやすく、必殺技に弱い。6段程度の連続技ですぐに寝てしまうぞ。

クラクラだ!

連続技

舞は通常技のなかに連続で攻撃できるものがないので、龍炎舞の2段攻撃を使って連続技にするしかない。弱技からすぐに龍炎舞につなぐとお手軽な3段の連続技になる。飛びこみからうまくつなげれば4段もねらえる。実用度から考えると実戦ではこれしか使えないだろう。そのほか、相手に密着した場合は強攻撃から、必殺忍蜂と超必殺忍蜂が連続で入る。飛びこみからはつながらないが、相手が気絶したときにねらっていきたい。

相手を追いつめて密着し、立ち強パンチ(近)から花蝶扇を出すと連続技になる。チンのほか数名のキャラに入るぞ。

相手に密着してからの連続技

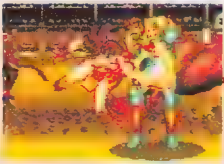
必殺忍蜂

必殺忍蜂は使うチャンスが少ない。たまには決めてみたい連続技だ。

超必殺忍蜂

威力は絶大。相手が気絶したときぐらいしかねらえないが、舞なら入れろ。

飛びこみ攻撃



パンチ攻撃からがつなぎやすい。キックも引きつければつながるぞ。

立ち弱パンチ(近) → **強龍炎舞**

前進しながら立ち弱パンチ(近)を入れよう。そのあとすぐにキャンセルして強の龍炎舞。飛びこみからの4段を決めれば相手の体力の4分の1くらいを減らすことができる。

超必殺技を当てろ!

超必殺忍蜂 B+X

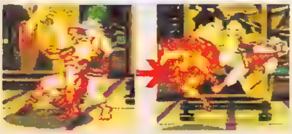
前作とくらべて、技の威力がかなり弱くなった舞の超必殺技。うまく当ててもあたえるダメージは強龍炎舞の1.5倍。ガードさせるとケズリが期待できるが、技の終わりにスキがあるので、確実に投げられてしまう。注意。

当てかたとしては、気絶した相手に強攻撃(近)から連続技で入れるのがいちばん確実。チャンスがあったらねらいたい。

飛び道具を追いかけるかたちで出すのもよい。うまく重ねると、技の終わりのスキが小さくなり、反撃されづらくなる。

飛び道具の連発から飛びこみをさそって、相手の足に当てるやりかたもねらえる。つぶされることもあるけど……。

連続技として出す!



相手が気絶したら超必殺忍蜂を連続技で決めろ。舞使いなら1回は入れてみたい。

飛び道具に重ねる

飛び道具を追いかけて超必殺技。相手の後退が長くなるため、反撃されづらくなるぞ。

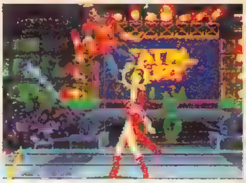
飛び道具の連発から

飛びこみをさそって出すのもいい。コマンド入力は花蝶扇を出しているあいだに入力。

舞の

攻めパターン

相手とつかずはなれずの間合いをたもちつつ、リーチの長いしゃがみ強キックからの花蝶扇または龍炎舞をねらっていくのが舞の基本。花蝶扇のスキが短く連射がきくので、遠距離から飛び道具で押せる。中距離から攻めづらいキャラに対しては遠距離からの花蝶扇で対抗しよう。



強龍炎舞の出がかりの手、これが強いのだ。

遠距離戦もお手のもの

遠距離からは弱に強の花蝶扇をおりまぜて相手を封じこめる。遠い距離から相手が飛びこんできたらしゃがみ強キックか強龍炎舞で落とす。相手に接近したいときは弱花蝶扇をガードさせたあと、必殺忍蜂を重ねるとよい。相手が動こうとすれば当たるし、花蝶扇を先に当てているので反撃される危険も少ない。

飛びこみさそい

花蝶扇を中距離から連発。飛びこみをさそう

しゃがみ強キック

はなれているときはこれだ。

強龍炎舞

近いときは強の龍炎舞。

弱花蝶扇

弱花蝶扇を撃ち相手がガードしそうなら……

必殺忍蜂

すぐに必殺忍蜂を出してピッタリと重ねる。

弱技連打

ガード投げされないように弱技を連打しよう

つかずはなれずが得意

中距離ではリーチの長いしゃがみ強キックを多用し、相手がガードしたら龍炎舞や花蝶扇につないで追いつめる。もう一歩接近した場合は、立ち弱パンチしゃがみ弱キック、ライン飛ばしもくわえてカウンターをねらい、ガードされても当たっても龍炎舞や花蝶扇でフォローする。

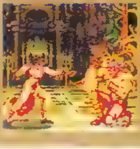
相手が飛びこんできたら1〜2歩前進して強龍炎舞で落とそう。遠い距離なら立ちキックやしゃがみキックが有効だぞ。

龍炎舞は攻撃判定が横に長いので、相手の出してきた手や足に合わせると燃やせる。起き上がりに重ねるのは常識だね。

しゃがみ強キック

中距離ではしゃがみ強キックがたよりになるのだ

弱花蝶扇



スライディングには通用しない。

弱龍炎舞

弱の龍炎舞は相手にかすめるように出せ。

カウンターねらい

しゃがみ強キック

立ち弱パンチ(遠)

しゃがみ弱キック

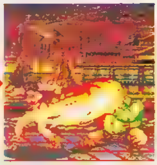
弱花蝶扇

技を出したら花蝶扇や龍炎舞でフォローだ。

相手の起き上がり

相手の起き上がりに、ほどよい間合いに接近して

強龍炎舞重ね



強龍炎舞をかすめるように重ねてケズるのだ

弱花蝶扇

そのあとしゃがみ強キックから弱花蝶扇につなぐ。

相手の技に龍炎舞を合わせる!

出してきた手足に火をつけろ!

中距離で相手が手や足を出してきたら

キツネのシッポで燃やしてしまえ

飛んで火に入る夏の虫だ!!

中距離で相手が飛びこんできたら……。

1〜2歩前進して強龍炎舞。前進がコツ。

ムササビの舞も活用

ムササビの舞は相手の飛び道具や、技の空振り(からぶ)りに合わせて出そう。使いかたとしては飛び道具の撃ち合いになったときに、花蝶扇を撃つと見せかけてムササビの舞を出すとよい。よくひっかかるぞ。ほかに相手の目の前に着地(ちゃくち)して、技の空振りに強足払(あしばら)いを入れる使いかたもある。

飛び道具に

うまく合わせて

巨乳アタック

飛び道具の撃ち合いをしている場合 → 撃つと見せかけてムササビの舞で飛ぶ → 相手が飛び道具を出せばひっかかるのだ

相手の目の前に

うまく着地して

しゃがみ強キック

相手にムササビの舞を当てると思わせて → 目の前に着地する 相手は空振りをする → ちょっと前進して強足払いを入れてやる

相手を追いつめたら

相手を画面のはしに追いつめたらラッシュをかけよう。強足払いやライン飛ばしから、弱龍炎舞や弱花蝶扇を出して押していこう。強足払い→弱花蝶扇だけでも、封(よう)じこめることができるぞ。相手が技を出そうとしてきたところに、弱龍炎舞を合わせれば勢(いきお)いよく燃えるぞ。

弱龍炎舞

しゃがみ強キック

弱花蝶扇

通常技から弱龍炎舞を出してケズる → すぐにこの技を出してガードさせ続けて → 飛び道具のあと必殺忍蜂を重ねてもいい

しゃがみ強キック

ライン飛ばし

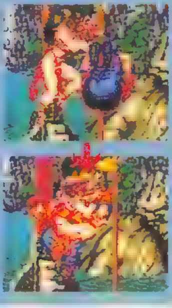
弱龍炎舞

ちょっと前進してこの技で牽制する → ライン飛ばしをすぐにつなげるのだ → 弱龍炎舞でケズる 奥ではとくに有効

実践／空中投げ

舞にはあらたに空中投げが追加された。投げ間合いがまああ広いので、空中で相手と接近したらとりあえずねらってみよう。

相手のジャンプに合わせて出すのもいい。遠距離のときは前方にジャンプし、近距離のときは垂直ジャンプからがいいだろう。失敗した場合は強キックになってしまうので、相手に落とされることが多い。そのほか、ライン移動攻撃も投げることができる。



相手のライン移動攻撃に合わせて飛ぶ。

すぐに下に入れて強キック。決まったぞ。

飛びのきも使え

舞の飛びのきはスピードが速く、ほかのキャラの1.5倍くらい後退するのでとても使いやすくなっている。突進必殺技を飛びのきで回避して相手の着地に投げたり、相手の飛びこみに対し飛びのきから花蝶扇を撃ってみたりと、使い道はいろいろある。相手にラッシュをかけられているときに、連続で飛びのいて相手を投げたりもできる。

また飛びのきからいきなり必殺忍蜂を出すのもよい。

突進必殺技を飛びのきで回避だ。

着地した相手を投げてしまう。強いぞ。

ライン移動の攻防

テリーなどにラッシュをかけられると、無敵対空のない舞は手も足も出ない。スキを見つけて、ライン移動で脱出だ。キャンセルで飛び道具を撃ってきたときがチャンスになる。

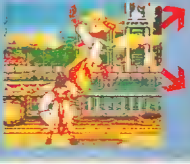
相手にライン移動で追いかけられた場合、舞は確実に返せる技をもっていない。避け攻撃でもいいのだが、出るのが遅く、先に相手に着地されて投げられてしまう。すばやく出せたとしても、ガードされる。その場合はキャンセルで弱の龍炎舞を出すといい。

相手がライン移動でばかり攻撃してくるなら思いきって飛んでみよう。舞のライン移動は強いので、悪くても相打ちにもっていける。積極的にこちらから攻撃をしかけて、ケズっていくのもいいだろう。

キック移動→ライン飛ばし→弱龍炎舞

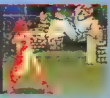
攻めるならこの技で押そう。

迎撃はこれだ!!



相手がライン移動攻撃をしかけてきたら？

強龍炎舞



この技でも返すことが可。

空中投げ

強の移動ならこれでも可能。

KIM KAPHWAN
キム・カッファン

PROFILE: KIM KAPHWAN

●格闘スタイル：跆拳道（テコンドー）●生年月日：1964年12月21日●年齢：29歳●出身地：韓国●血液型：A型●身長：176cm●体重：78kg●趣味：カラオケ●好きな食べ物：焼肉●得意なスポーツ：体操●大切なもの：2人の息子●好きな音楽：ムード歌謡曲●嫌いなもの：悪

まじめ一徹（いってつ）なキムは悪（あく）の権化（ごんげ）、クラウザー＆ギースを改心（かいしん）させるため、従来（じゅうらい）の技にみがきをかけてきた。飛翔脚（ひしょうきゃく）がジャンプ中ならいつでも出せるようになった。これがいちばん大きな変更点（へんこうてん）。いわゆるスグ飛翔がキムをＳＰ（スペシャル）の頂点（ちょうてん）に躍進（やくしん）させた。超必殺技の鳳凰脚（ほうおうきゃく）がガードされてもケズリダメージをあたえるようになり、さらに連続技（れんぞくわざ）にも組みこめてまさに極悪（ごくあく）な強さ。悪の権化はキムじゃないかというウワサもある？

超必殺技

鳳凰脚
B+A

テコンドーのすべての技をお見舞いする。ガードされてもケズリダメージをあたえるぞ

韓国　ソウル

ソウルの象徴、南大門の前がキムのステージ。バイクじじいが止まって観戦するようになったのは残念だが、雪が降る演出が追加されているので我慢だ。

必殺技

半月斬
BorA

前方に移動しながら合わせけりをくらわす。ケリ足のひざ下が無敵

飛燕斬
タメ↑BorA

出かかりに無敵判定がついていて全部アップ。落とせないものはない

飛翔脚
ジャンプ中↓BorA

ジャンプ中ならいつでも出せる。相手をドカドカ踏む屈辱技だ

ガードされるともとりにキックが出せる。反撃しようとするとやられるぞ

投げ技

殺脚投げ
→X

いったん相手を頭の上にもち上げてから、地面にたたきつける。

飛翔脚で相手の目の前に着地して投げる戦法もまだまだ使える。ねらってね。

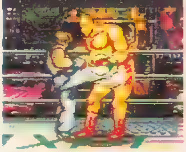
使える通常技

速い、長い、強いと3拍子そろったキムの通常技。攻めのメイン技となるしゃがみ強パンチとキックはとくに性能がよい。

しゃがみ強パンチ・強キック

キムのメイン武器。しゃがみ強パンチは出るのが早く、強キックは遅いが、判定はキックのほうが強い。ガードされたら弱半月斬につなごう。

近距離立ち強キック



2段技。出るのが遅いので飛びこみからはつながらないが、必殺技に次ぐ攻撃力の高さをもっている。相手の空振りに合わせて鳳凰脚につなげ。

遠距離立ち強パンチ

2段技。立ち弱パンチから連続でつなぐことができるが、2段入ることは少ない。下方向に判定が弱く、足払いに一方的に勝てることもあるぞ。

遠距離立ち弱パンチ

踏みこむので見ためよりリーチが長い。通常技のなかではいちばんの長さだ。キャンセルがかかるので、ここから弱半月斬や鳳凰脚をつなごう。

しゃがみ弱キック

出るのは遅いが判定が強く、相手の出してきたしゃがみ技をつぶすことができる。ラッシュをかけられたときに使うと、効果てきめんだ。

対空攻撃

無敵判定がついた飛燕斬が基本だが、タメが完了していないときは立ちの強パンチ(遠)、強キック(遠)がいい。相手が技を出したら避け攻撃も使えるぞ。

近 ⟷ 間合い ⟷ 遠

飛燕斬

避け攻撃

立ち強キック(遠)

立ち強パンチ(遠)

飛びこみ

弱キックを基本技とし、連続技ねらいなら強パンチ、遠距離からは強キックと使い分けよう。弱パンチは横方向に長く空中で交錯したときに強いぞ。

弱キック

上・下方向に強い判定

強パンチ

連続技をねらうなら

弱パンチ

下・横方向に強い判定

強キック

間合いがはなれてるとき

空中攻撃

空中では弱キックがオールマイティーに迎撃できる技になってる。相手が横にいるなら弱パンチを、下にいるなら強キックを使うと空中戦は負け知らずだ。

垂直・左右 強キック

下・横に強い

垂直・左右 弱強パンチ

横に長い

垂直・左右 弱キック

オールマイティー

垂直・左右 弱キック

上方向に強い

カウンター攻撃

ライン飛ばしは出が遅くなったので多用はできない。立ちの弱強パンチを基本に、一歩前進したら、しゃがみ強パンチ・キックにきりかえてねらってくれ。

長 ⟷ リーチ ⟷ 短

ライン飛ばし

立ち弱パンチ(遠)

立ち強パンチ(遠)

しゃがみ強パンチ

特殊攻撃

特殊攻撃はごくふつうの性能をもつ。ライン飛ばしと避け攻撃の出が遅くなったのは少々残念だが、この技を使わなくても、キムはじゅうぶんに闘っていけるキャラなのだ。

避け攻撃

出が遅く、出すときに体を後ろに傾けるのでリーチが短い。対空に使うと目の前に着地されることがある、注意。突進必殺技はとりあえず迎撃できるが、出すのが遅いと負けることも。

ヨプチャギ

上半身を後ろにそらせるためリーチはないにひとしい。出るのも遅いしこまった。

ライン飛ばし攻撃

奥、手前ともに出は遅いがキムの技のなかでは最長のリーチ。キャンセル弱半月斬をガードさせたあとにとどく技がこれだけなので、つなぎ技として役立てろ。

手前のライン

奥のライン

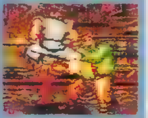
長いけど出るのは遅い。半月斬をガードさせたあとに、この技をつないでまた半月斬という攻めが極悪でいいぞ。

ライン移動攻撃

キックとパンチ、どちらもキック攻撃になっている。足の裏の部分に攻撃判定があり、判定の強さはふつう。ヒットすれば弱パンチから連続技につなげるぞ。

パンチ

キック



通常は弱キックで飛ぶようにしよう。相手の移動に合わせて強で落とすこともできるが、おすすめはできないね。

必殺技

飛翔脚の性能アップが目立つ。間合いを調節しながら弱と強の飛翔脚を使いこなせるようになればスグに頂点をねらえる。キム使いをめざすなら、どこからでも出せるようにしておきたい。

半月斬

弱は連続技のフィニッシュとケズりに使う。強は移動距離が長いが、ガードされるとかならず反撃を受ける。弱を基本に使い、強は遠距離からの奇襲に使っていくといいぞ。

飛翔脚

いつでも出せるようになったのが強み。相手にガードされたあとに1回だけキックを出せるようになったので、反撃を受けづらくもなったのだ。弱と強ではスピードと移動距離にちがいがあるので、状況に応じて使い分けていこう。弱はスピードが遅く、移動距離が長い。強はスピードが速く、移動距離が短いぞ。出しかたのコツは、真下に入れると同時にキックのボタンを押すこと。真下がポイントだ。

飛燕斬

弱強ともに出した瞬間に無敵の判定がついたため、落とせない技がなくなった。強のほうが高く上昇するので、確実に落とせるときは強で出そう。あたえるダメージも高いことだし。それから弱で出すとクラウザーのボディプレスなどに負けることがある。注意したい。相手にころばされたときはすぐにタメを開始して、起き上がりに技を重ねられたときなどに備えたい。これぞ備えあればうれいなしだ。

足技のテコンドーと呼ばれるだけあって、キック系の攻撃力が高い。ジャンプキックの弱攻撃が、ほかのキャラより強く設定されているのもキムの特徴といえるだろう。気絶はノーマルで若干寝にくいようだが、立ち直りが遅い。ボタン連打しよう。

クラクラだ!!

2人の息子が見ているぞキムよ。韓国代表の面目は？

連続技

弱半月斬をフィニッシュにもってくるものと、通常技だけで構成するものの2種がメインだ。そのほかに、立ち強攻撃(遠)と強足払いをのぞく、キャンセルのかかる通常技すべてから超必殺技の鳳凰脚が連続技として決まる。ジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチ×2→しゃがみ強パンチ→鳳凰脚もOK！　鬼だ。

どこからでも鳳凰脚

もはや問答無用。キャンセルのかかる技からならすべて連続技になる。赤キムは強い。

飛びこみ攻撃

強パンチたと相手に密着しやすい。強キックもつながる。弱はダメだぞ。

立ち強キック(近)　弱半月斬&弱飛燕斬

これは見せ技。立ち強キック(近)を相手の技の空振りなどに入れたあと、弱半月斬で終了。最初の技を出した時点でタメを開始すれば弱飛燕斬も決まる。鳳凰脚も入るぞ。

立ち弱パンチ×2〜4　立ち強パンチ(遠)

前進しながら立ち弱パンチ(近)を目押しで入れていく。立ち弱パンチが遠距離のものになる前に立ち強パンチにつなぐ。立ち強パンチが近距離のものなら弱半月斬がつながる。

しゃがみ弱パンチ×2　しゃがみ強パンチ　弱半月斬

しゃがみ歩きをしながらしゃがみ弱パンチをまず2回、しゃがみ強パンチにつなげて、弱半月斬で終了。間合いがはなれた場合は最初の弱パンチを1発にすると確実でいいぞ。

超必殺技を当てろ！

鳳凰脚　B+A

連続技として入るようになり、さらにガードされてもケズリダメージをあたえるようになった鳳凰脚。性能アップはしたが、相手は警戒するから、そうやすやすとは入れさせてくれないぞ。

まず、連続技としてねらってみよう。飛びこみねらいは基本だが、リーチの長い立ち弱パンチ(遠)やしゃがみ強パンチのカウンターねらいからもよい。技を当てる前からコマンドを先行入力しておこう。技が当たってもガードされても鳳凰脚が出る。

飛翔脚で相手の目の前に着地していきなり出すのもよい。飛び道具をこえて出すことも可能。一度ガードされたら連続で鳳凰脚を出すと相手を威圧できるぞ。

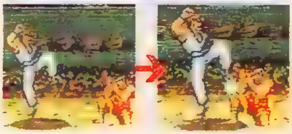
連続技に組みこむ

コマンドを先行入力しておくのがコツ。しゃがみ強パンチからがつながりやすいぞ。

飛燕斬から出す！

飛翔脚で飛び道具をこえて鳳凰脚。飛翔脚はスピードの速い強がよいだろう

とにかくけずる!!

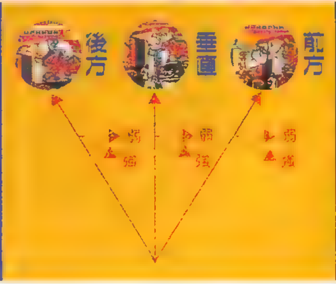


連続で出してもスキがないから押していける。トッカントッカンと頭にくるよホント

キムの
攻めパターン

キムの攻めの中心になるのは飛翔脚をからめた攻撃だ。ジャンプ中ならいつでも出せるので移動に使ったり、飛び道具をよけたりと使いかたはさまざま。弱と強では軌道とスピードがちがうので、間合いや相手の動きに合わせて的確に使い分けられるようにしたい。飛翔脚の使いかたを4つ紹介するので、それを参考に相手を攻めてみよう。

飛翔脚軌道研究



着地点はいろいろ

[illegible]なだらかにといった感じ。後方、垂直、前方の3種のジャンプから出すことで、着地点をさまざまに変化させられる。ジャンプ中ならいつでも出せるので、どの高さから出すかというのも、着地点に影響をあたえるぞ。思ったところに着地できるようになればOK。

いつでもどこでも

どの高さからでも飛翔脚は出るのだ

ガードされてもケズる

ガードされてもケズリダメージだ

もどりにキックが出る

ガードのはねかえりにキック攻撃だ

飛翔テク 飛び道具をこえる

中距離から相手の飛び道具に合わせてジャンプし、飛翔脚を出す。硬直している相手の頭を踏むことができる。たんに飛び道具をこえるだけでもいい。

飛び道具に合わせるのはかんたん。遠距離では飛び道具をこえるのに使おう。中距離で1回踏んでやると、もう相手は飛び道具を出してこなくなる。そこからは接近戦にもちこもう。

飛翔テク 空振りをねらう

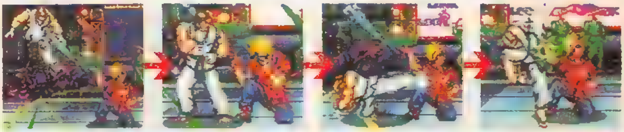
キャンセル半月斬をガードさせたあとなど、相手は足払いを出したくなるもの。足払いより先にジャンプして、その空振りに飛翔脚を出せば、踏みは確定。

キャンセル半月斬をガードさせたあと、相手の足払いに合わせてジャンプ。すぐに飛翔脚を出せば踏み踏みだ。接近戦で相手が強攻撃を空振りしたら、余裕で飛翔脚が間に合うぞ。

飛翔テク 目の前に着地

間合いを調節し相手の目の前に着地するように出そう。当たるか当たらないかの間合いでは相手は手が出せない。着地したら通常技からの半月斬でケズれ。

間合い調節　目の前に着地　しゃがみ強パンチ　弱半月斬



弱か強か、出すか出さないか選択肢を与えて間合いを調節。相手の目の前に着地しよう。相手が手を出せば踏めるし、なにもしなかったらしゃがみ弱&強パンチから弱半月斬でケズる

飛翔テク 避けをスカす！

相手が避け攻撃をねらっているなら、その避けをスカす間合いで出そう。避けの出が遅い相手には強飛翔脚で対処。避けが出る前に着地して攻撃できる。

間合い調節　避けをスカす　強を使って　避けの下へ

最初の2枚はテリーの避け攻撃に当たらない間合いで飛翔脚を出したところ。あとの2枚はクラウザーの避け攻撃を強飛翔脚でくぐったところ。遅い避け攻撃なら先に着地できるぞ。

相手に接近したら

相手に接近したらライン飛ばしやしゃがみ強パンチのカウンターをねらいつつ、弱半月斬につなげる。そのあとはライン飛ばしから弱半月斬でもいいし、飛翔脚でもいい。いきなり弱半月斬も有効(ゆうこう)。また、しゃがみ強パンチをスカして、ライン飛ばしを出すテクニックも使えるぞ。

飛びこみ時

飛びこむときはこの2択を考えて飛ぼう

飛翔脚

飛びこむと見せかけて飛翔脚を出す。

強キック

飛翔脚と見せかけて強キックで飛びこむ。

カウンター

ライン飛ばし

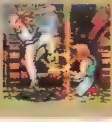
しゃがみ強パンチは長くてよいぞ

しゃがみ強パンチ

ライン飛ばしも有効。右の技につなげ

弱半月斬

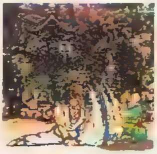
鳳凰脚



相手を追いつめたら

相手を追いつめたら、キャンセル弱半月斬→ライン飛ばし→弱半月斬というのを基本に攻める。鳳凰脚も組みこむと強いぞ。

弱半月斬



キャンセル弱半月斬で相手を追いつめたら

ライン飛ばし

半月斬がとどくのはライン飛ばしだけ

鳳凰脚

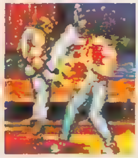
弱半月斬 赤くなってたら鳳凰脚でもよいぞ

ゲージが点滅したら

体力ゲージが赤く点滅(てんめつ)すると、キムは何倍にも強くなる。鳳凰脚をコンビネーションに組みこむことができるようになるからだ。鳳凰脚はいきなり出すとライン移動(いどう)などで逃(に)げられるので、通常技からのキャンセルで出すように。飛びこみから、飛翔脚から、カウンターねらいからと、相手のスキを見つけて出そう。

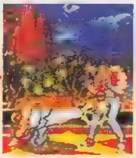
連続技で

飛びこみ攻撃



赤くなったキムに飛びこみを許しちゃダメ

しゃがみ強パンチ



この技を出している途中でコマンド入力開始

鳳凰脚

最後に後ろから前にグリっとまわせば出る

飛翔脚から

ジャンプして

相手の飛び道具などに合わせてジャンプする

弱&強飛翔脚

着地したら……すぐに鳳凰脚を出す

鳳凰脚

飛翔脚中にコマンドを入力しておいて鳳凰脚

しゃがみ強キック

キムのしゃがみ強キックは出るのは遅いが判定が強く、さらに上半身を地面に近づけるのでやられ判定が小さく、簡易避け攻撃にも使える。はなれた飛びこみならかんたんに落とせる。そのほか十平衛と舞の飛び道具を避けることができる。連発されたらこれでぬけてみよう。

飛燕斬に無敵

飛燕斬に無敵がついたことで返される心配が少なくなった。しゃがみ歩きでタメながら接近すると超強いぞ。ほかに相手にラッシュをかけられているとき、技と技のあいだに少しでもスキがあれば飛燕斬で返せる。クラウザーのパンチ連打なんか、かんたんに返せちゃうのだ。

ライン移動の攻防

キムは無敵対空の飛燕斬をもっているので、それほどライン移動にたよることはない。逆にこちらから追いかけていくことが多くなるだろう。通常は弱キックで追いかけて、返されるようだったら、平行移動にかえよう。相手にライン移動攻撃をしかけられた場合は手前のラインでは弱飛燕斬で落とせる。下タメなので奥では使えない。ほかにしゃがみ強キックも使える。落とせるようだったら多用しよう。

●キックで飛ぼう

弱キックで追いかけるのが基本。弱パンチにつなげていけ。

●弱飛翔脚で迎撃

手前のラインでは飛燕斬で撃墜。手前におびきよせるのだ。

CHENG SINZAN チン・シンザン

PROFILE: CHENG SINZAN

●格闘スタイル：太極拳●生年月日：1952年8月10日●年齢：41歳●出身地：台湾●血液型：O型●身長：160cm●体重：[illegible]0kg●趣味：[illegible]金●好きな食べ物：ラーメン●得意なスポーツ：卓球●大切なもの：お金をこよなく愛する●好きな音楽：ポップス●嫌いなもの：ビンボー

あいかわらず大会で優勝したネームバリューを使って金をかせごうなんて思ってるらしいが、修行をおこたったのか、いっきにパワーダウンしてしまったチン。避け攻撃としゃがみ弱パンチの出るスピードが落ち、氣雷砲の連射も遅くなった。しかし、足払いが前に乗り出すかたちになってリーチが長くなり、弱破岩激のスピードは速くなっている。必殺技と強くなった足払いを使いこなせばなんとか闘っていけるはず。

超必殺技

爆雷砲
タメ→X+B

氣雷砲のパワーアップバージョン　気を練るのが早くなり、連射できるようになったぞ

香港　アバディーン

百万ドルの夜景をバックに水上に浮かぶ、きやびやかなレストランの上で闘う。極彩色の龍のネオンがまぶしい。龍の顔がついた船が復活しているぞ。

必殺技

氣雷砲
YorX

気を放物線状に投げる　地面に落ちても攻撃判定が残っている

破岩激
タメ→BorA

高速回転のでんくり返しアタック　スキの小さい弱が使えるぞ

大太鼓腹打ち
タメ→YorX

フライングアタック　弱で出すと空中で操作できる　やってみよう

強は出るまでに時間がかかってしまう　おまけにタメ時間もそうとう長いのだ

投げ技

合気投げ
→X

相手の胸ぐらをつかんで投げ飛ばす。自慢の腹はジャマになるか？

接触技

頭突殺
A

相手に取りついて頭突きを連続でくらわす　舞にやると大迫力か？

使える通常技

なんでもかんでも止めるしゃがみ弱パンチは弱体化したが、しゃがみキックが強くなっている。立ち強キック(遠)も強いぞ。

遠距離立ち強パンチ

前に一歩前進しながらパンチを振り下ろす技 リーチは長いがスピードが遅いので、カウンターには使えない ねらって出せば対空には使える。

しゃがみ弱パンチ

連打はできなくなったが、きちんと出せば突進必殺技も止められる。リーチも長いので、しゃがみキックと合わせて、接近戦で使っていきたい。

しゃがみ弱強キック

前に乗り出すようになり、リーチが長くなっている。強は2回攻撃するのでキャンセルがやりやすい。だが空振りするとスキが大きいので要注意。

遠距離立ち強キック

前進しながら相手のスネをける 立ち攻撃だが、しゃがみじゃないとガード不可 出るのが早いので、相手の技の空振りのもどりに当てられる

近距離立ち弱パンチ

連続技で入る技 飛びこみからこの技につなげて、弱破岩激でフィニッシュするとお手軽な連続技 接近しながら目押しして出すと手数が多くなるぞ

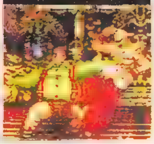
対空攻撃

余裕があるならライン飛ばしや立ち強パンチが確実。タメが完了しているなら、引きつけての弱破岩激が有効。避け攻撃もまあまあの性能になっている。

近 ← 間合い → 遠

弱破岩激

避け攻撃



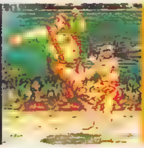
立ち強パンチ(遠)

ライン飛ばし

飛びこみ

2段攻撃になっている強キックが断然強く、相手の対空技をつぶすことが可能。連続技をねらうときもこの強キックだ。スライディングを返すなら弱キック。

弱キック　下方向に強い判定



強パンチ　下・横に強い判定

弱パンチ　横方向に強い判定

強キック　連続技をねらうなら

空中攻撃

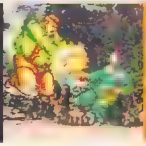
空中ではパンチ攻撃が強い。オールマイティーな弱キックを基本に、横と下に強い強パンチ、横に長い弱パンチを使い分けて、空中戦を制するのだ。

垂直・左右強キック　2回攻撃する

垂直・左右弱パンチ　横方向に強い

垂直・左右弱キック　オールマイティー

垂直ジャンプ強パンチ　下・横方向に強い

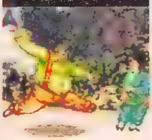


カウンター攻撃

立ち強キックが強い。立ち攻撃でありながら、しゃがみでないとガードできないという特殊な技。ほかにしゃがみキック、しゃがみ弱パンチも強いぞ。

長 ← リーチ → 短

立ち強キック(遠)



立ち強パンチ(遠)

しゃがみ弱パンチ

しゃがみ強キック

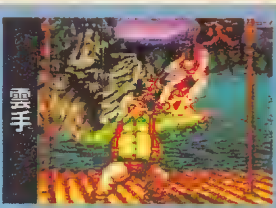
特殊攻撃

出るのが遅いのがチンの特殊攻撃の特徴。だが出てしまえば、避け攻撃、ライン飛ばし、ともに判定は強く設定されている。いかにタイミングよく出せるかが勝負。先読みがものをいうのだ。

避け攻撃

前作にくらべ出るのが非常に遅くなった。出る前に攻撃をくらってしまうことがあるぞ。また技の終わりにスキがあるので、相手にガードされたら、氣雷砲などでフォローを入れておこう。

雲手

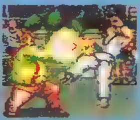


本当に出るのが遅い。突進技にはよいがほかの技には合わせないほうがいいぞ。

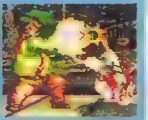
ライン飛ばし攻撃

性能は手前、奥のラインとも同じ。出るまでに時間がかかるが、出てしまえば判定は強い。対空のほか、相手の出してきた、手や足もふっとばしてしまう。

手前ライン



奥のライン



出てしまえばこっちのものだが、足払いには当然のごとく弱い。対空と起き上がりの重ねに使っていこう。

ライン移動攻撃

パンチ、キックともにキック攻撃で飛ぶチン。前に出した足のヒザから下に攻撃判定がある。無敵対空をもたないキャラには積極的にライン移動で攻撃だ。

パンチ

キック

弱キックで飛ぶのが基本。空中で迎撃するなら相手のジャンプに合わせて強キックで飛べ。落とせることがある。

必殺技

氣雷砲の連射がきかなくなったのは痛いが、ほかの必殺技はほぼ前作同様の性能。氣雷砲は技自体が強いので、連射がきかなくても、撃つだけで相手を封じこめる強さをもっているのだ。

氣雷砲

弱に強をからめれば、そうかんたんには飛びこまれないはず。技が出ているあいだに、破岩激をタメられるので、タメるくせをつけよう。飛びこまれても弱破岩激で返せるぞ。

破岩激

弱はとにかく出るのが早い。ちょっとしたスキがあれば、相手の技と技のあいだに入れてしまうことができる。クラウザーのような連続技にならないパンチ連打なんか、かんたんに返してしまう。相手にラッシュをかけられたら、スキを見つけて弱破岩激でぬけ出そう。強は出るまでにスキがある。使いどころをなかなか見い出せないが、強の氣雷砲を撃ったあとに、追いかけるかたちで出すのがいいぞ。

大太鼓腹打ち

弱は空中で操作できるが、当てたとしても相手がころばないので反撃されてしまう。めくりもやりにくくなってしまった。強は相手の飛び道具に合わせて出そう。飛び道具をこえつつ、硬直している相手にボディプレスを当てることができる。強攻撃だから相手が倒れるのもよい。だが、タイミングを見あやまってガードされると反撃されるのは確実。1回当てると相手は警戒するから、多用はできない。

太極拳の使い手だけにパンチ系の技が強く設定されているチン。弱の攻撃が総じて弱く設定されてて、強の大太鼓腹打ちが投げ技と同じ強さというのはちぐはぐな感じを受ける。気絶はしにくいほうで、ライン飛ばし、避け攻撃、投げに弱いようだ。

クソクラえだ!!

修行をおこたったのが運のつき。大金もちの夢はどうした。

連続技

通常技のみで構成するものと、弱破岩激をフィニッシュにもってくるものの2系統がある。手数が少なめなので、いっきに気絶にもっていくのは難しいが、飛びこみ強キックの2段攻撃をうまく当てれば、1段増やすことができる。また弱氣雷砲の上に相手が乗るかたちでくらってくれると弱破岩激が連続で入る。

相手が氣雷砲に乗るかたちでくらってくれたら、すぐ弱破岩激。お手軽2段の連続技。

飛びこみ攻撃

強キックの2段をねらっていきたい。ほかの技でも深ければつながるぞ。

立ち弱パンチ×2〜4　立ち強キック(遠)

前進しながら立ち弱パンチ(近)を目押しで入れる。立ち弱パンチが遠距離のものになる前に立ち強キック(遠)でフィニッシュ。飛びこみからつなげば6〜7段はねらえるぞ。

立ち弱パンチ(近)×2　しゃがみ弱パンチ　弱破岩激

破岩激をタメながら立ち弱パンチを2回。そのあとしゃがみ弱パンチを1発入れて弱破岩激で終了。安全策をとるならしゃがみ弱パンチをやめてすぐ弱破岩激につなぐとよい。

しゃがみ弱キック　弱破岩激

お手軽なのはこれ。しゃがみ弱キックのあとすぐ弱破岩激でフィニッシュ。飛びこみからいきなり弱破岩激もいい。確実に決めたい人はこの連続技がいちばんかんたんでいい。

超必殺技を当てろ!

爆雷砲
タメ↓ ↗B+X

タメ時間と投げるまでの時間が短くなり、気のかたまりが飛ぶ速さも増している。うまく出せば連発することも可能で、使いようによってはとても強力だ。

出しかたとしては飛び道具の連発から出すのが基本。氣雷砲を撃ったあと、すぐにタメて出そう。相手を追いつめているときは連続で出すと効果的だ。

相手に接近してしゃがみキックからのキャンセルで出してもいい。まずしゃがみ弱キックを出し、そのあとしゃがみ強キックをつなぎ、技をガードさせているあいだにタメてキャンセルで出す。氣雷砲よりスピードが速いので、相手が動けばドカーンと決まってくれるはず。

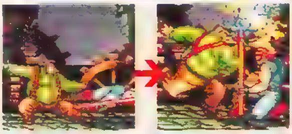
飛び道具の連発から

相手を追いつめるときに有効。爆雷砲を相手がガードしたらもう一度爆雷砲でケズれ。

しゃがみ強キックでタメて

しゃがみ強キックからのキャンセルもまたよし。いろんな技を出してタメを作るのだ。

起き上がりにポイッ!


起き上がりねらいはお約束。強足払いを重ねてから出すとさらに確実なものとなるぞ。

チンの

攻めパターン

チンは対戦相手に合わせて、攻めかたを変えることができるキャラだ。中・遠距離戦では氣雷砲が、接近戦では足払いと破岩激が強い。ただ、相手とはなれていては押しが弱いので、接近しての連続技や連係技で相手の体力をうばっていきたい。

相手に接近して勝負

飛びこみをねらう

飛びこみの弱い相手なら積極的に飛びこもう

2段攻撃になってう強キックで飛びこもう

飛び道具から前進

弱の氣雷砲を撃ちながらっつつ前進する

足払いがとどく距離まできたらラッシュした

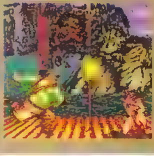
相手に接近したら

近距離では弱足払いからのキャンセル氣雷砲・破岩激で封じこめていく。弱足払いから氣雷砲を撃つと間合いがひらいてしまうが、このあと弱破岩激で追ってもいいし、強足払いにつないでもいい。強足払いをガードさせたら、さらに破岩激、氣雷砲でケズる。立ち強キック(遠)などでカウンターもねらおう。

しゃがみ弱強キック

この技から、間合いで攻撃。弱を基本に使おう

弱氣雷砲



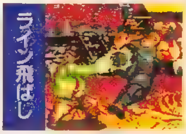
弱破岩激

必殺技でケズる。弱氣雷砲のほうがスキが少ない。

カウンターなら

出るのは遅いが判定強し相手の技をつぶすぞ。

ちょっとでもスキがあると、これが入ってくれる。



出てしまえば判定は強い相手の手足をふっ飛ばす。

大太鼓で落とす!

相手のジャンプに合わせて大太鼓腹打ち。空中ではそうとうに強いのだ

起き上がりに

相手をころばせたら接近するのだ。

ライン飛ばし重ね

ライン飛ばしか足払いを重ねてやる。

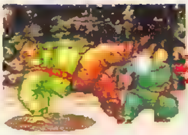
弱氣雷砲

キャンセルで氣雷砲か破岩激を出す

得意の追いつめる攻撃

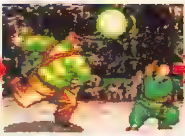
相手を画面のはしに追いつめたらラッシュだ。接近戦と同様に足払いをガードさせつつ、弱破岩激や弱氣雷砲でケズっていく。ほかにしゃがみ強パンチやライン飛ばし攻撃、強破岩激をまぜてもいいだろう。相手からはなれないように技をつなげて攻め続けるのだ。

しゃがみ強キック



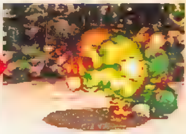
2段攻撃になっているしゃがみ強キックを防御させる。

弱氣雷砲



弱氣雷砲をキャンセルで出して、封じこめ続けて……。

弱破岩激



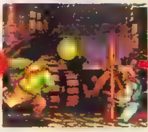
ここで弱破岩激を出す。そのあと、しゃがみ弱キック。

しゃがみ弱キック

弱氣雷砲

しゃがみ強キック

弱氣雷砲



弱破岩激

相手を追いつめてからのコンビネーション。通常技をリーチの長いものに変えていきながら必殺技をはさんでケズっていく。パターンが毎回同じだと相手に返されるので、立ち弱パンチやしゃがみ強パンチなどをまぜていこう

トリッキーな攻め!

弱破岩激をスカすトリッキーな攻めも活用(かつよう)だ。まず、相手の目の前で止まるように弱破岩激を出す。そこからいきなり投げ技を出してもいいし、出るのが早い通常技をガードさせて、必殺技でケズるのもいい。立ち弱パンチが入ったら前進しながら目押しで決める連続技だ。フィニッシュは立ち強キック(遠)。

弱破岩激で接近

相手の目の前で止まるように弱破岩激を出す。

しゃがみ弱パンチ

しゃがみ弱パンチを出して必殺技につなぐ。

弱氣雷砲

最後にケズる

投げ

いきなり投げてしまう。これぞトリッキー!!

しゃがみ弱キック

しゃがみ弱キックから必殺技へもよいだろう。

弱破岩激

遠距離からは

接近戦が強いヒガシやベアを相手にするときは遠距離から攻撃だ。攻めの基本となるのは弱強の氣雷砲。これで相手を飛ばして、近い間合いではライン飛ばしや、弱破岩激で、はなれているなら強足払いで落とす。弱破岩激で下をくぐってしまうのも手だ。飛び道具を連発してくる相手には、氣雷砲を撃つと見せかけて大太鼓腹打(たいこばらう)ちを出すと相手の硬直(こうちょく)に当てることができる。この大太鼓腹打ちは相手のジャンプに合わせて強で出すと強力な対空になる。あたえるダメージも大きいのでねらいたい。

飛び道具連発

弱強氣雷砲

弱に強をからめて相手を押していく。そこから。

爆雷砲

赤くなっているなら爆雷砲まぜて撃っていこう。

飛びこみをさそって……

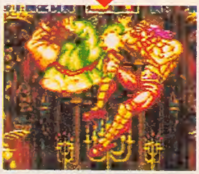
飛び道具の連発から相手を飛びこませて……。

弱破岩激

飛び道具のあとすばやくタメて弱破岩激で飛びこみに対抗。

ライン飛ばし

余裕があるならライン飛ばしが安全確実このうえなし。



大太鼓腹打ち

大太鼓腹打ちもねらってみよう。投げ技と同じ威力だ。

立ち強キック

立ち強キックがSPチンの強さのささえになるかもしれないぞ。この技はとにかく出るのが早く、相手のちょっとしたスキに当てることができる。動きのにぶい相手と闘うときはチャンスがあるごとに使っていきたい。相手に押されているときは、脱出のきっかけとなるはずだ。

爆雷砲

爆雷砲の連射がきくようになったチン。相手を追いつめたときに連発すると相手は手が出せないはず。もし飛びこまれたとしても破岩激と同じタメなので、対空に破岩激がすぐ出せる。ライン移動でにげられても平行移動で追いかけて、移動中にタメれば着地に爆雷砲が出せるぞ。

ライン移動の攻防

放物線状に飛ぶ氣雷砲が強く、これを連発するだけで相手はなにもできなくなってしまう。そのため相手が先にライン移動で逃げることが多くなる。追いかけてもよいが、返されるようであれば、平行移動だ。相手にライン移動攻撃をしかけられた場合は、これといった迎撃技がない。避け攻撃をガードさせて弱破岩激という手もあるがおすすめはできない。相手によっては強足払いで返せることもある。

●キックで飛べ

攻撃

基本は弱キックで攻撃。強キックもたまに使うといいぞ。

●避け攻撃か?

防御

避け攻撃はガードされる。弱破岩激か氣雷砲でフォローだ。

死して屍ひろうものなし！

対COM対人攻略心得 の章

対COMと対友だち戦の心得をいくつか紹介していこう。ここに書かれた心得を対戦中に意識して、反映させることができればまちがいなく強くなれる。

対COM戦 → なめんなよの心得

COMキャラがなぜ強いのか。それは間合いに応じて的確な技を選択し、こちらの技に反応して出すから強いのだ。攻撃判定の強い技をきちんと選んでいるところもスゴい(笑)。間合いの調節もうまく、自分の得意とする距離にいつもおさまっている。

もっとスゴいのはタメなしで必殺技を出してくること。これは大きい。飛び道具の連射もまったくスキなくつなげてくるぞ。

こういう腹の立つ相手をどう攻めるか？　じつはかんたんで、クセを見ぬいてしまえばよい。こちらの技に反応するなら、それを利用して、ハメてしまうも手だ。パターンを作ってやればそれを繰り返すだけで勝てる。クセを見ぬく糸口となるパターンをいくつか紹介しよう。

弱パンチ＆挑発さそい

遠距離から弱パンチ連打や挑発をすると、特定の技を出してくるキャラがいる。それを迎撃すればハメ完成。

タン、チン、ベアに有効。飛ばせて落とすのだ。

画面はし逃げキック

画面のはしで後方ジャンプキックを繰り返しているだけで、勝手に当たってきてくれるキャラがいる。

突進必殺技をもつキャラに有効。勝手に当たるぞ。

徹底的に飛びこむ

ある間合いから飛びこむと無防備になるキャラがいる。攻撃が当たったら連続技を入れてまた飛びこもう。

舞に有効。飛びこまれるとなぜか返してこない。

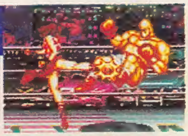
ある間合いで飛びこみ

ある程度接近するとかならずスキの大きい技を出すヤツがいる。その間合いで飛びこめば連続技が入るぞ。

ビリーに有効。三節棍中段打ちを出してくれたりする。

ライン飛ばし重ね

相手の起き上がりにライン飛ばしを重ねるだけで勝てる相手がいる。重ねるタイミングが重要なのだ。



三闘士に有効。奥のラインでダメージをくらってくる。

しゃがみ強キックさそい

強足払いを相手の目の前で空振りすると、無敵対空や特定の技を出すキャラがいる。それを落とすのだ。

アンディに有効。斬影拳で勝手に当たってくれる。

画面はし追いつめ

画面のはしに相手を追いつめて飛び道具を撃つ。立ち防御するヤツがいるので、足払いでころばそう。

ほとんどのキャラに有効。立ちガードしてくれます。

ライン移動しまくり

ライン攻撃を確実に迎撃できるキャラを使ったときは、ちがうラインへ飛んで相手を落とすだけで勝てる。

テリー、ギースでできる。最後まで避け攻撃で対処。

飛び道具で押す

こちらの飛び道具をずっとガードするヤツがいる。時間切れまで撃ち続ければかんたんに勝ててしまう。

実際に出してみればわかる。奥へ逃げたら平行移動だ。

起き上がりさそい

相手が起き上がる前に弱技を連打すると、無敵対空をさそえる。無敵放空をいったんガードして反撃する。

無敵対空をもっているキャラに有効。調べてみよう。

対友だち戦→なめんなよの心得

〝なにをしてくるかわからない〟それが対友だち戦のおもしろさ。間合いのとりかた、技の使いかた、攻めかたなど、人それぞれ。連続技をきわめるのもうまくなれるコツのひとつだが、対戦相手を見きわめることも重要。うまい人はどんなことを意識して、またどんなことを考えて闘っているのか分析しよう。

弱技連打でバックさせない手！

後退している相手に対し弱パンチを連打すると、間合いが遠くてもガードの姿勢にさせられ後退を止められる。飛びのきもしづらくさせるおまけつき。後ろタメの必殺技をタメつつ、相手の後退を阻止することができるぞ。十平衛のセンベイ手裏剣を撃つときに使ってみよう。

多彩な攻めでかく乱

飛びのきからの攻撃がポイント。ここからどうするか。

同じパターンを繰り返さず、多彩な攻めで相手を攻撃しよう。攻撃を続けながらも、次にどんな技を使おうかと先のことを考えながらプレイだ。頭のなかで連係技を組み立てれば、必殺技の先行入力もできて華麗に相手を封じこめることが可能だ。

相手の動きを読む

自キャラを見ずに相手を見る。意識して見るように。

相手が次にどんな技を出してくるか読むことも大切。飛びこんでくるのか、飛び道具を撃つのかなど、先の先まで読んで相手の裏をかこう。自キャラを見ずに相手キャラにつねに視線を合わせ、相手の挙動に合わせて対応できるようにもしたいね。

フェイントをかける

飛び道具を撃たずにコマンドだけ入力。効果あるぞ。

技をワザと空振りしたり、コマンド入力をした動作を見せて飛び道具を撃つふりをしたりするフェイントも対戦では多用。上級者になるほどこれがうまい。技を出すと見せかけて相手の攻撃をさそい、出してきた技を強い技で返す。ここまでできるか。

間合い調節に命をかける

キムはとくに間合い調節がうまくないとダメだ。

どうも技が返されるなあ、と思ったらそれは得意の間合いでない証拠。一歩進むか一歩下がるかで、技は強くもなり弱くもなる。キャラのもつ技すべての判定の強さ、出るスピード、リーチを把握し、間合いに応じた的確な技を出せるようにしたい。

起き上がりの攻防

起き上がりに無敵対空を出すか出さないか？　う〜ん。

相手の起き上がりには技を重ねるのが常道だけど、無敵対空をもっている相手には怖くてできないもの。しかし、手を出すと見せかけて相手の無敵技をガードすればそこから反撃に転じられる。起き上がりにどう出るか。先読み勝負をかけよう。

じっとする(お見合い)

2人とも動かずにお見合い。ここからどう出るか？

手を出さずに相手を見る。餓狼SPではこれが超重要。とくに動きのにぶいキャラを使うときは、パンチ連打をガードさせても、技と技のあいだにスキがあるので無敵対空でかんたんに返される。お見合いをしたあとどう出るか。これも先読み勝負だ。

ライン移動について

ライン移動は無敵対空をもたないキャラにとって、相手に追いつめられたときの脱出策の最後のたのみのつなだ。しかし、ことあるごとにライン移動を使うと対戦のテンポが悪くなるし、ライン移動攻撃を返せないキャラは相手に逃げられ続けると負けが確定してしまう。そこで提案したいのだが、ライン移動する回数を制限してはどうだろう。イーブンな試合ができると思うのだが……。

迎撃できるキャラが強いことになる。

避け攻撃について

ガード姿勢からでないと出せない避け攻撃は、先読み能力が要求される。対飛びこみでは引きつけて攻撃されると防御姿勢にならず避け攻撃は出ない。技を出すまで待つか、通常技で早めに迎撃するか？　接近戦では相手の通常技や突進必殺技に合わせて避け攻撃が使える。この場合もやはり読みが必要で空振りに合わせてしまうと、確実に反撃される。先読み勝負の避け攻撃。

これを使いこなしてこそ餓狼キッズ。

THE FATAL FURY ～広がる餓狼伝説ワールド～

餓狼伝説 ～宿命の闘い

飢えた狼がひとところに集結！
いま、サウスタウンに熱い風が吹く

餓狼伝説 2 ～新たなる闘い

風雲急を告げる謎の挑戦状！
真の餓狼がついに目覚めるか

餓狼伝説SPECIAL

すべての因縁に決着をつけるべく
白熱のラストバトルがスタート！

餓狼伝説® SPECIAL 攻略読本 上巻

1994年7月22日発行(隔週金曜日発行)第5巻第13号通巻85号付録 スーパーファミコンは任天堂の登録商標です